СПЕЦИАЛЬНЫЙ ДИЕТИЧЕСКИЙ ВЫПУСК
№9-10'1998
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА
TM
ONLY AND FOREVER PC
Shogo / Ярость
Новое слово в 3D-Action?
Вангеры
От первой до последней кочки
Need For Speed III
Не пойман - не нарушитель
CTF для Quake 2
Заветам Гоблина верны
Previews: Carmageddon II, Half-Life, Tomb Raider III, Jagged Alliance II, Civilization: Call To Power, Moto Racer II, Lands of Lore III, Grim Fandango
Shogo/Ярость
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН
4 605238 000011 >

Привет!

В последнее время мы столько раз слышали новость о нашей смерти, что начинаем верить - "Навигатору" суждено бессмертие. То там, то сям на сайтах появлялась "эксклюзивная информация", на основе которой делались не менее эксклюзивные и дальнобойные выводы. Помните анекдот про старого еврея? Не дождетесь.

Зато нужно отметить, что "Нави" превратился в кузницу кадров, этакую "школу сержантов" игровой журналистики. Где только не работали/работают наши орлы! В этом списке и "Игромания" (Hi, friends), и Game Attack (R.I.P.), и так и не прорезавшийся "Игрополис" (R.I.P.), и ... поживем-увидим, пополнится ли этот перечень.

Благо пару недель назад дружно собрали вещички и были таковы все редакторы и дизайнер. Чем поставили журнал в, мягко говоря, "ситуацию". Вспоминать поименно не будем - любопытные могут просто сравнить титры этого и предыдущего номеров. В качестве причины ухода были названы определенная задолженность по зарплате и гонорарам. Нам же представляется, что у ребят просто что-то свое на уме. Флаг в руки, господа.

Самое интересное началось буквально на следующий день после оформления окончательного расставания и выдачи на руки трудовых книжек. Заключалось оно в том, что мой компьютер был трижды атакован из Интернет, причем сразу парой хакеров. Результативно и подло. Нет, у меня не был отформатирован жесткий диск, даже не были убиты файлы. Нет, все было сделано "изящнее" - в четыре статьи, предназначенные для верстки, была помещена нецензурная брань. Представьте себе, что перевернув пару страниц номера, который вы держите в руках, вы наткнулись бы на подобную лексику...

Пользователей условно можно разделить на три типа - юзеры, хакеры и ламеры. Большинство нормальных людей попадают в первую категорию. Те, кто познал все тонкости компьютерного взлома - во вторую. А в третью попадают те из первой, кто думает, что они из второй. Наши обидчики оказались ламерами.

Мы знаем, что все атаки проводились ламерами, которые заходили в Сеть с одного и того же login'а, который был украден в одном из периодических московских изданий. Мы знаем, что в этом издании раньше работал один из наших "бывших". И, наконец, нам точно известно, что все "бывшие" до и во время взлома (с 7 по 9 октября) периодически заходили в Сеть именно с этого login'а. Почти все они заявили о своей непричастности в форме "Я этого не делал". Что с точки зрения логики адекватно "Это сделал не я лично". Все возможно. Но есть такой тонкий момент - атака проводилась с использованием предварительно установленного на моей PC'шке вируса BackOrifice. Проинсталлировать для дальнейшего использования его мог только "свой", находясь в комнате главного редактора. Выводы за вами.

Как бы то ни было, ***не советую*** *делать дальнейшие попытки. Они могут закончиться совсем плохо.*

Видите, жизнь сама подбрасывает нам темы и материалы для статей. В следующем номере читайте о том, как обезопасить свой компьютер или сеть от подобных неприятностей.

Вот так и живем. Впредь будем осмотрительнее в подборе кадров. Кандидатуры, способные полноценно обосноваться на вакантных должностях уже есть. Им предстоит длительный испытательный срок, лично мне кажется, что все у них получится. Нет оснований считать, что теперь "Нави" сильно изменится - авторский коллектив за последние пару месяцев не только не уменьшился, но и пополнился профессионалами. Например, начиная с этого номера мы сотрудничаем с Chaos Mage, который накопил на своем сайте уйму интереснейшей RPG'шной информации.

Ностальгически вспоминаются 208 полос. Ничего, "Нави" начинал со 160 страничек, будем считать, что мы временно решили "тряхнуть стариной". Только долго нам не выдержать - уже привыкли к "толстому" имиджу.

Заканчиваю "вступление" - пару слов о номере. Впору было делать его тематическим - автосимуляторов наделали за последнее время, скажу я вам... Ну, и небольшой guide по "Вангерам" :) , статьи по последним новинкам 3D action, стратегий, квестов, RPG и т.д. Традиционно силен раздел Интернет - желающие за несколько минут смогут обучиться простейшим приемам создания домашних страничек.

Очередной заряд юмора вы получите после прочтения руководства по CTF для Q2, написанного старшим опером Гоблином. Да и старшина Степанов рассказал о том, что происходит в любимых играх на фоне нашего кризиса. Для все тех, кому не надоедает звонить в редакцию с наболевшим вопросом о сроках выхода заранее любимой игры, публикуем подробный перечень грядущих новинок с указанием соответствующих страничек в Сети. Расшифровал бы я вам, кто его сделал, но вы мне все-равно не поверите :-) . Хотя... да, да, именно ОН.

Комиксы не попали чисто по техническим причинам, в следующем выпуске добрый Максим продолжит вершить добрые подвиги :). В планах ноябрьского номера - открытие рубрики по 3D моделлингу, которую будет вести WO.Lancelot из клуба New Graphics Technology (*http://members.tripod.com/ngt_100*) собственной персоной. И еще кое-что, вызревающее на стадии "хорошо бы". В следующем номере мы, наконец, признаемся кто стал победителем всех наших конкурсов и Игры.

А пока - читайте и критикуйте. Все письма анализируются, все без исключения. На E-mail'ные, вроде, пока успеваю отвечать, а вот на обычные - только в особых случаях.

Искренне Ваш,

Игорь Бойко

SET YOUR WAY!

PROJECT

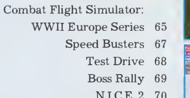
FORCE VR1

MOSCOW

1998

http:// www.vfr.ru

RPG, ADVENTURE



Алфавитный список игр номера:

Куда ветер дует

Компания Psygnosis решила обеспечить своим "детям" неплохое будущее. Не далее как в сентябре она вступила в интенсивные переговоры с известным чип-гигантом AMD о возможностях внедрения технологии 3DNow! в пару грядущих игр: Lander и Rollcage. Преимущества этой технологии очевидны: как вычурно выразились инженеры из AMD, 3DNow! представляет собой "долгожданное и интуитивно-оптимальное дополнение к процессорам семейства x86", которым "в эти дни приходится крайне туго, оставаясь без логически необходимого интерфейса между ними (процессорами, то бишь) и всей этой армией ненасытных 3D-видеоадаптеров". Оно и понятно: 3DNow! берет на себя немалую долю забот по осуществлению сложных и утомительных вычислений, давая возможность самому CPU дышать полной грудью и не думать о мелочах, когда дело доходит до комплексной графики. Одной из важных составляющих 3DNow! является набор команд, воплощающих математическую идею SIMD (Single Instruction Multiple Data), причем для оперирования матрицами чисел с плавающей точкой. Добавим, что сегодня все это далеко не пустой звук, и многие производители уже давно облизываются при мысли о совместимости своих продуктов с 3DNow!, а небезызвестная фирма Microsoft даже заложила эту технологию в свой

DirectX API версии 6.0. Что касается самих игр, Lander скорее всего, можно считать некоей разновидностью космического симулятора (причем летать придется не только над планетами, но и по пещерам), а Rollcage будет выглядеть как некий "гоночный суперимитатор на трансгалактической почве", да еще и "с элементами multiplayer". Обе игры должны появиться на свет где-то в начале 1999 года.

Microsoft собирает ряженых

Как недавно стало известно, компания Microsoft затеяла совершенно непонятную каверзу со... старыми фотографиями. Каждый желающий может получить бесплатную копию детской игровой коллекции Revenge of Arcade (Ms. Pac-Man, Xevious, Motos, Rally-X и Mappy) в обмен на... собственное фотоизображение. Но, правда, отнюдь не любое. Для этого необходимо покопаться в собственном архиве и выудить что-нибудь "этакое" из 80-х годов. "Нам не важно, носили ли вы противогаз вместо шляпы, очки без линз, джинсы без гульфика, или же валялись по полу в пластиковом балахоне, танцуя "брэйк" – чем круче, тем жгуче. Одним словом, присылайте, а уж мы в долгу не останемся!" - так гласят условия странного конкурса "Totally 80s Photo Flashback". Свое фото можно послать в любом формате (в обычном письме или по e-mail) – обещанная игра будет выслана всем без исключения. Победителю же достанется возможность лицезреть себя самого на сайте Microsoft (да-да, без гульфика и в противогазе!) ко всеобщему умилению публики. В заключение добавим, что страница чудо-состязания располагается по адресу:

http://www.microsoft.com/games/revenge/80s/.

Вертикальный взлет NovaWorld

В середине сентября известная "имитаторная" компания NovaLogic открыла бесплатный сервер Integrated Battle Space (IBS) для владельцев четырех своих хитовых игр: F-16 Multirole Fighter, MIG 29 Fulcrum, F22 Raptor и Comanche Gold. Новое сообщество поспешно обрастает шерстью: формируются элитные команды игроков (squadrons), имеющих свои собственные принципы, атрибутику и даже представительства в Интернет, публикуются байки и впечатления. На этом же сервере можно познакомиться и с самими играми, скачать дополнения или демо-версии. Адрес нового "эпицентра истребителей":

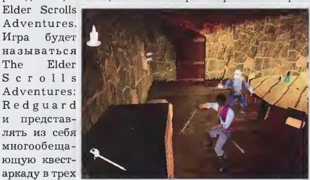
http://novaworld.net.

Охотник в шкуре "от Unreal"

"Unreal engine - реальное воплощение самой передовой 3D-технологии на сегодняшний день", – так решили специалисты из ASC Games (*www.ascgames.com*) и поспешили "приодеть" свой самый значимый текущий проект, охотничий симулятор TNN Outdoors Pro Hunter, в мощные доспехи, позаимствованные у самой популярной стрелялки наших дней. Этот шаг был предпринят не только с целью создания комплексной игровой вселенной, но и для привлечения на свою сторону ненасытных поклонников "мясорубок от первого лица". Предполагается, что не только "любителям" живой природы, но и экс-doomer'ам, уставшим от смрада и беспросветности подземелий, будет до невозможности приятно чинить расправу над белками, кроликами, оленями, индюками, гусями и даже... голубями, причем на свежем воздухе (в переносном, конечно же, смысле). Как и положено в подобных играх, игрок будет располагать аж 12-ю (!!!) видами вооружения, всяческим дополнительным снаряжением и... охотничьей собакой. Задумаешься невароком: после каких-то там инопланетян (они хоть отбиваться могли) – и вдруг наши братцы меньшие. Что же дальше-то будет? "Русская рулетка" в трех измерениях?.. Так или иначе, стиль жанра сохранен полностью, режим multiplayer предусмотрен тоже (интересно, а deathmatch там будет?). Желающие могут посетить сервер игры по адресу *http://www.tnnprohunter.com* и познакомиться с проектом более детально. Срок выхода TNN Outdoors Pro Hunter – ноябрь этого года.

Суета вокруг сестрицы

Компания Bethesda Softworks опубликовала некоторые детали, касающиеся своего первого проекта из серии Elder Scrolls Adventures. Игра будет называться The Elder Scrolls Adventures: Redguard и представлять из себя многообещающую квест-аркаду в трех

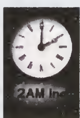


измерениях. Тема – классическо-приключенческая и в то же время повествовательная. Игровой мир будет унаследован от таких известных RPG, как Daggerfall и Arena. Вам, странствующему негоцианту, предстоит найти свою пропавшую сестру, сражаясь на шпагах с пиратами, грабителями, жуликами и прочими разномастными злоумышленниками, включая даже местных политиканов... С технической стороны игра будет сделана весьма интересно: вид от третьего лица, причем точка обзора будет стараться поспеть везде, где только возможно, тем самым принимая непосредственное участие в действии. Обещана специальная система Xngine 3D (для машин без 3D-ускорителей) плюс поддержка чипсетов Voodoo/Voodoo2. Появление The Elder Scrolls Adventures: Redguard ожидается уже где-то перед Новым Годом.

"Взвинченный" MMX

Конкуренция воистину творит чудеса: стремясь отхватить у своих соперников как можно большую часть микропроцессорного рынка, корпорация Intel решилась на выпуск очередного поколения своих CPU, названного Katmai. Основное преимущество Katmai перед своим предшественником, Pentium II, – неслыханная скорость по обмену и обработке данных для трехмерной анимации. Как известно, процессорам с технологий MMX прежде всего было свойственно наличие встроенной алгоритмической модели SIMD (Single Instruction Multiple Data), что позволяло оперировать несколькими числовыми матрицами одновременно (а точнее, до 8 сразу). Такой рывок давал возможность обрабатывать "тяжелые" данные буквально на лету. Но рынок есть рынок, и проигнорированное было ограничение MMX (работа только с целочисленной арифметикой) неожиданно стало камнем преткновения последних процессоров Intel. Компания AMD в свое время уже успела заняться вживлением в свои чипы новой технологии 3DNow!, пытаясь в спешном порядке обойти эту слабую сторону MMX. Intel же решила "догнать и перегнать" AMD, причем в рекордные сроки. Новая черта Katmai – специальные "разделяемые" 128-битовые регистры, независимые от "стандартных", которые позволят оперировать сразу четырьмя 32-битными дробными числами. Усложненная таким образом модель SIMD была названа SIMD-FP (Single Instruction Multiple Data – Floating Point). Как прогнозируется, Katmai в сочетании с 3D-акселераторами третьего и четвертого поколений позволит производить закраску сложнейших текстурированных объектов, причем настолько шустро, что сегодняшняя игровая графика покажется потребителям просто несерьезной. С другой стороны, у всякой медали есть и обратная сторона: критически возрастают требования к скорости обмена данными между CPU и оперативной памятью. Чтобы решить эту проблему, Intel пришлось сотворить еще одно "чудо": потоковую память (streaming memory). Новый тип памяти – Direct RAMBUS DRAM – позволит ускорить этот процесс процентов этак на 300. Другими словами, популярный ныне SDRAM уже уходит в прошлое. А это нововведение, в свою очередь, повлечет за собой необходимость производства материнских плат на новом чипсете... Обладателям наипоследних Pentium II-450 пока еще рано огорчаться, – Katmai должен работать и на материнских платах серии 440BX (правда, лишь в пол-силы), а игры нового поколения появятся еще не так скоро (пример тому – нынешняя ситуация с AMD K6-2 и 3DNow!). И хотя появление на свет нового "наследника" намечено уже на начало 1999 года, "кричать в полные легкие" он начнет не раньше чем через год.

Покер в два часа ночи



Симпатичный игровой сервер открыла компания 2AM, Inc. Всем желающим предлагается бесплатное членство в Клубе настольных игр. На момент написания этой заметки сервер предлагал "за так": классические – Dealer's Choice Poker, Backgammon, Animated Chess и Checkers, военно-стратегические – Alliance & Defiance и Total War, плюс одну бизнес-игру – The Invisible Hand. К не совсем бесплатным играм относится Chain of Command – тактическая стратегия на тему Второй Мировой (для доступа к полной версии необходимо членство за $30/год). Кроме этого, на сервере регулярно устраиваются различные турниры (играя в покер можно даже выиграть настоящие денежные призы). Для всех перечисленных игр необходим небольшой клиент (доступен для скачивания с сервера, размер - всего 1.38 Мб). Практически все игры обладают красивой анимированной графикой. Такая роскошь стала возможной за счет дотаций от спонсоров, в число которых входят Microsoft, Netscape, Sony и целый ряд других крупных компаний. Адрес сервера:

www.2am.com.

Axis & Allies: свой уголок на Зоне

Не успела компания Hasbro выпустить интерактивную версию своей популярной настольной игры Axis & Allies, как Microsoft поспешила выделить ей место на своей Internet Gaming Zone (*www.zone.com*). Напомним, что эта игра считается одной из лучших среди выпущенных когда-либо Hasbro и представляет из себя шахмато-подобную походовую стратегию на тему Второй Мировой войны. Настольный вариант Axis & Allies впервые появился в 1981 году, и с тех пор популярность его ничуть не уменьшилась. Компанию Hasbro можно посетить по адресам *http://www.hasbro.com* (собственно настольные игры) и *http://www.hasbrointeractive.com* (их аналоги на CD-ROM).

Официальный сайт игры Axis & Allies:

http://www.axisandallies.com.

Fighter Pilot: без напряга

Во второй половине сентября компания Electronic Arts известила мир о предстоящем появлении нового боевого авиасимулятора Fighter Pilot (разработчик – Charybdis Enterprises). Эта игра, которая должна выйти в октябре этого года, имеет лишь одну отличительную черту: она была задумана, как малобюджетная (ожидаемая розничная цена - всего $20). Никаких излишеств и передовых нововведений в ней не будет: расчет был сделан скорее на скорость и маневренность техники, нежели на реализм или визуальную достоверность, что, в свою очередь, позволит неплохо играть и на слабых компьютерах. В состав представленных моделей войдут 4 машины: Su-35, F-18, F-22 и F-117. Помимо набора миссий, предусмотрен так-

же и режим multiplayer (до 8 игроков).

Официальный сервер Fighter Pilot: *http://www.fighter-pilot.com.*

Cypress Hill поет для Kingpin

6 октября известная "тяжелая" рэп-группа Cypress Hill выпустила новый альбом (Cypress Hill IV), ряд музыкальных тем из которого пойдут на создание звуковой дорожки для новой 3D-аркады Kingpin (издатель – Interplay, разработчик – Xatrix Entertainment). "Музыка Cypress Hill как нельзя лучше соответствует тому накалу страстей, которые были заложены в Kingpin", – такое признание сделала Drew Markham, глава Xatrix, причем, по ее мнению, именно подобной музыке суждено в ближайшее время "окопаться" на рынке action-игр. Подробно познакомиться с Cypress Hill, а также прослушать выдержки из нового альбома вы сможете, посетив их собственный web-сервер (*www.cypressonline.com*). Что же касается самого Kingpin, то достаточно сказать, что игра эта построена на базе движка от Quake II, а сюжетная линия основана на гангстерских мотивах некоего технократического "гарлема". Появление Kingpin ожидается не раньше весны следующего года. Все остальные детали вы узнаете по адресу :

http://www.xatrix.com.

Game One: везет же некоторым!

Французская компания Infogrames Entertainment (*www.infogrames.net*) совместно с европейской вещательной корпорацией Canal Plus обявила о запуске круглосуточного спутникового телеканала Game One, целиком и полностью посвященного видеоиграм. Эта беспрецедентная служба информации начала свою работу на второй день работы Европейской Потребительской Выставки (ECTS). Поначалу планируется охватить лишь французскую аудиторию, после чего на очереди будет США (уже сейчас вещание идет сразу на двух языках: французском и английском). Как заявил Gilles Lioret, президент Game One, "новому каналу суждено стать для мира игр тем же феноменом, чем стал канал MTV для любителей музыки".

Web-сайт Game One расположен по адресу : *http://www.gameone.net.*

Станция Sony: новые волны

Онлайновая игровая система The Station, поддерживаемая компанией Sony Online Entertainment, в конце сентября предложила своим посетителям сразу 4 новых игры: для эрудитов-знатоков – Wheel of Fortune Online и Jeopardy! Online (обе - multiplayer), походовую стратегическо-дипломатическую Fantasy War (от двух до семи игроков, но пока лишь в beta-варианте) и карточную ChronX. The Station расположена по адресу:

http://www.station.sony.com.

Сервис, само собой, бесплатный.

Populous

2 октября компании Bullfrog и Electronic Arts опубликовали демо-версию своей новой real-time стратегии Populous: The Beginning (размер файла – около 19 Мб). В ней предусмотрено две однопользовательских миссии плюс один уровень для режима multiplayer. Демо-версию, подробное описание игры и screenshots вы найдете на корпоративном сервере Bullfrog/EA по адресу: *http://www.bullfrog.ea.com.*

Выход Populous: The Beginning ожидается в ноябре этого года.

Проект "Меховые Мячики"

Английская компания Bizarre Creations объявила о создании занимательной "стрелялки" с шестью главными героями, предположительно – милыми зверюшками, каждый из которых будет обладать уникальными навыками и оружием. Первоначально названный как Drive-By, этот проект позднее был переименован в Furballs (как уверяют авторы, "по духу больше подходит, да и на ощупь тоже"). Стиль игры – мультипликационная приключенческая аркада с элементами головоломок. Игра будет выпущена сразу для двух платформ – PC и Sega Dreamcast. Срок выхода пока еще не известен, тем более, что издавать игру еще некому – желающих пока не нашлось. Дальнейшую информацию вскоре можно будет получить на сайте компании – *www.bizarrecreations.com.*

Новое поколение GrandPrix

В конце сентября канадская компания Ubi Soft Entertainment обнародовала некоторые детали, касающиеся ее нового гоночного симулятора Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Отличительная черта – "сверхреализм", включая... заблудших собак на трассе. А если серьезно, то внимания деталям умельцы из Ubi Soft Entertainment уделили немало: характеристики машин, техсервиса и окружающей среды будут целиком настраиваемыми. В игре предусмотрено 17 трасс, 11 команд и 22 компьютерных оппонента. В продажную версию Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 будет также включен редактор трасс, что позволит игрокам с воображением "ваять" практически без ограничений (включая даже озвучивание и внешний вид автомобилей). Технически игру будет отличать: пространственный звук, динамическое освещение и усложненная схема генерации погодных условий. Предусмотрен также и режим multiplayer – по сети, модему или же через бесплатный сервер Ubi Soft Entertainment. Выпуск Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 намечен на февраль 1999 года. Поддерживаемые платформы – PC, Sony PlayStation и Nintendo 64.

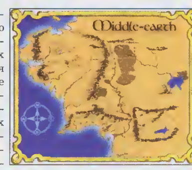
Werewolf: первое полнолуние

Весьма необычный способ выбрала компания ASC Games для рекламирования своей разрабатываемой иг-

ры Werewolf: The Apocalypse (приключенческий action с ролевыми элементами, движок – от Unreal, разработчик – Dreamforge Intertainment, Inc.). Следуя законам жанра, было решено выпускать по коротенькому мультфильму... в каждое полнолуние. Сказано – сделано. И 5 октября в 8:12 вечера по Восточному времени на сайте компании (*www.ascgames.com/werewolf*) был опубликован первый фильм, посвященный Werewolf. Он стал доступен сразу в 2 форматах: .MOV (6 МБ) и .AVI (14 МБ). Следующая "серия" выйдет в ноябре (4-го числа в 5:19 утра), а сама игра – в третьем квартале 1999 года.

Средиземье на WWW

Предвосхищая появление своей многопользовательской игры Middle Earth (разработчик – Yosemite Entertainment), компания Sierra FX в конце сентября открыла web-сервер, целиком посвященный этому грандиозному проекту. Игра, поставленная по известным книгам-сагам Дж. Р. Р. Толкиена, заслуживает, по меньшей мере, такого вот "живого атласа" (каковым и является сервер). На данный момент он предоставляет своим посетителям массу информации общего плана, повествующей о различных уголках Средиземья (The Shire и The Grey Havens), а также о важных исторических вехах в жизни их обитателей. Причем, как было разъяснено авторами идеи, "этот сайт вовсе не предназначен исключительно для освещения хода разработки игры, но должен стать своего рода нашей интерпретацией Средиземья и данью памяти великому Толкиену". Следует заметить, что оформление сайта выполнено крайне добротно и с исключительным вкусом: стиль и графика восхитительны, а язык лаконичен и ненавязчиво высокопарен... Обновление сервера (его адрес – *http://www.middle-earth.com*) планируется проводить по ежемесячной схеме. Уже сейчас вы можете подписаться на newsletter и заполнить небольшой опросник. В дальнейших планах web-мастеров – свежие данные об игре, розыгрыши призов, новые карты и описания, а также ряд других нововведений, список которых пока что не оглашался. А предполагаемый срок выхода самой Middle Earth – где-то в 2000 году, не раньше.



Российские игровые новости

Тятя, тятя, наши сети притащили первый сервер для Аллодов

Безусловно, приятной новостью для тех владельцев Аллодов, которые успели отослать регистрационные карточки и подключиться к Internet, будет сообщение о том, что компании Nival Entertainment, "1С" и "Бука" открыли два, пока еще бета-сервера для многопользовательской игры (ну наконец-то!). Также постоянно выкладываются новые multiplay-карты. В одной игре могут принимать участие до 16 пользователей. Видимо, для защиты от проклятущих хакеров персонажи игры хранятся на самом сервере Аллодов. Побродить по Умойру в компании Данасов и Рениест, а также гоблинов, орков, троллей, окончательно остервеневших белок и, конечно, драконов, вы сможете только в том случае, если зарегистрировались на сервере и версия ваших Аллодов 1.03. Для ее установки перепишете на свой компьютер файл allpat3.exe с сервера разработчиков Nival - *www.nival.com*.

Кризис vs. отечественные игры

Кризис, угробивший порядка сорока процентов московского малого бизнеса, не лучшим образом сказался и на игровой индустрии в целом. Пока продавцы старались попридержать товар на складах до лучших времен, основные отечественные производители игрушек, в отличие от большинства, предпочитают скинуть балласт старых игр со своих аэростатов, чтобы подняться над грешной землей и не лечь белыми костьми. Так "ДОКА Медиа" с 1 по 15 октября проводила распродажу игр со скидками до 80% (Total Control - 3 у.е., "Опаленный снег" – 5 у.е.(!)). Условия такой распродажи: оплата на месте, покупка не менее 5 штук и доставка своим ходом. Аналогичную акцию проводит и компания "Бука" ("Вангеры" – 8 у.е., "Кольцо Времени" (2 диска) - 6.5 у.е.). А вот с новыми проектами у наших компаний дела обстоят не слишком хорошо: даты выхода большинства игр отсрочены или, вообще, перенесены на неопределенное время.

Дела K-D Lab`ные

Пока кризис играл в deathmatch с российской экономикой, калининградская команда разработчиков K-D Lab не отчаивалась и даже "сгоняла" часть своих сотрудников во главе с КранК`ом в ознакомительную поездку по странам Европы и на ECTS-98 (Руссо туристо – облико морале :)). Личный состав К-Д несколько изменился и дополнился. Теперь активное участие в работе К-Д получили еще аж 3 программиста. По словам К-Д, следует, "что своих поклонников и просто интересующихся мы будем радовать новинками чаще, и вообще, нового будем выдавать больше". Другой вопрос: когда будет это "больше"? Поскольку работа над add-on'ом к "Вангерам" под большим сомнением, а надеющиеся на "Вангеров 2" еще неизвестно, сколько будут ждать первой информации о таком проекте.

Snowball и Всеслав Чародей

Snowball Interactive для борьбы с кризисом вызывает из Сибири некого Всеслава Чародея (народного целителя и знатока восточных единоборств с ломом), чтобы тот при помощи поющих вещей уничтожил непотребную химеру рынка. Хотя, пока он приедет - "...список издаваемых осенью тайтлов будет значительно меньше, сроки разработки – больше". Однако просто так на испуг Snowball не возьмешь, и они обещают "...работать по семь дней в неделю. Резервы есть. Как есть и несгибаемое желание создавать хорошие русские игры, которое никогда нас уже не покинет". О ценах на свои продукты: "Наша ценовая политика тоже претерпела некоторые изменения: даже про минимальную прибыль мы теперь, наверное, забудем до весны, и осенние релизы будут стоить в магазине меньше $15. Для нас важнее, чтобы даже в такое время вы имели возможность недорого приобрести хорошие, качественные игры в нормальных коробках и с полными описаниями, а не копили по полгода на Settlers III за $50". Приятно, что разработчики понимают наши проблемы. Только сколько же теперь это будут в рублях стоить - $15?

А гори оно все синим пламенем... в Крематории!

А компания "Акелла", что называется, "ушла на север". В самый разгар кризиса взяла, да и выпустила мультимедийную знциклопедию "Между небом и землей", повествующую об истории рок группы "Крематорий".

На зтом CD-ROMe вы найдете:

- музыкальную знциклопедию группы "Крематорий" - самой загадочной группы отечественного рок-н-рола;

- возможность проникнуть в самые недра крематорского зпоса;

- вы познакомитесь с историей группы и послушаете все песни (а зто целых 17 альбомов), которые были написаны музыкантами за 15 лет существования "дома вечного сна";

- возможность просмотреть все крематорские видеоклипы, отрывки из концертов и огромный фотоархив - более 200 фотографий;

- фрагменты из художественного фильма "Гончие Псы" (Тацу), в котором снимались все участники группы;

В общем, "Между небом и землей" будет прекрасным приобретением для всех ценителей старого доброго отечественного рока. Подробнее - на сервере: *www.akella.com.*

Работа

Данная информация будет интересна, в первую очередь, тем, кто по той или иной причине лишился работы. Удивительно, но именно в такое трудное время многие крупные компании и группы разработчиков ищут сотрудников, поэтому не упускайте свой шанс.

Компании БУКА...

...требуется менеджер по развитию региональной дилерской сети. Высшее образование и опыт работы необходимы. Обращаться по адресу *buka@dol.ru* или Москва, Каширское шоссе, дом 1, корпус 2.

Компании Nival Entertainment...

... нужен программист на полный рабочий день. Требования: высшее образование; опыт программирования Windows 95/NT; отличное знание C, C++; опыт программирования на Visual C++; знание Assembler x86 (оптимизация под Pentium, Pentium II, MMX); опыт работы с 2D/3D графикой; знание MFC и DirectX; умение работать в коллективе. Требуется 2D художник/аниматор на полный рабочий день. Требования: хорошее знание компьютера; навык работы с дигитайзером; знание 2D графических пакетов (AdobePhotoshop, AdobePremier, AfterEffects); опыт работы аниматором. Зарплата для данных сотрудников: $600+, бонусы, бесплатные обеды, возможность роста, хорошая компания. Присылать резюме или обращаться за дополнительной информацией: Сергей Орловский (Serge Orlovsky) E-mail: *job@nival.com.* Также компания Nival объявляет конкурс на позицию композитора (оплата сдельная). Для участия в конкурсе необходимо сочинить 2 композиции (можно незаконченные) продолжительностью 0.5-2 минуты. 1-я композиция должна являться фоновой музыкой для сражения древних рыцарей с чудовищами. 2-я композиция (на выбор) – фоновая музыка, звучащая в древне-рыцарском городе или музыка звучащая при путешествии рыцаря. Большее число композиций на зти темы только приветствуется! За дополнительной информацией по поводу конкурса обращаться: Михаил Матвеев (Mikhail Matveev) E-mail: *misha@nival.com* Тел: 152-9261, 155-8961 (с 12-00 до 18-00).

Snowball Interactive...

...жаждет "свежей крови". Snowball Interactive (*www.snowball.ru*) ищет талантливого программиста на должность Game Programmer, способного подключиться к работе в течение ближайшего месяца. Системные требования: Сильный C/C+; Intel x86 32-bit assembler; опыт программирования в 32-bit; хорошее знание математики; работа с изображениями и трехмерной графикой; Win32 API; AI; DirectX, Direct3D; Watcom C/C++; талант; устойчивое желание создавать игры и крепкое здоровье – обязательны; согласие жены и одобрение прочих родственников - предпочтительно, диплом какого-либо учебного заведения - вторичен. Тестовое задание можно получить, переслав краткое резюме по адресу: *enroll@snowball.ru.*

Фирма "Акелла"...

...приглашает к сотрудничеству программистов, владеющих C, Assembler; художников-оформителей, знающих Adobe Photoshop, 3D Studio, 3D Studio Max и подобные программы; художников-аниматоров; готовые коллективы программистов и художников-оформителей для создания мультимедиа-знциклопедий и компьютерных игр. Если вас заинтересовало зто предложение, то нужно скачать анкету для программиста или художника с сайта "Акеллы" (*http://www.akella.com*), заполнить и отправить ее.

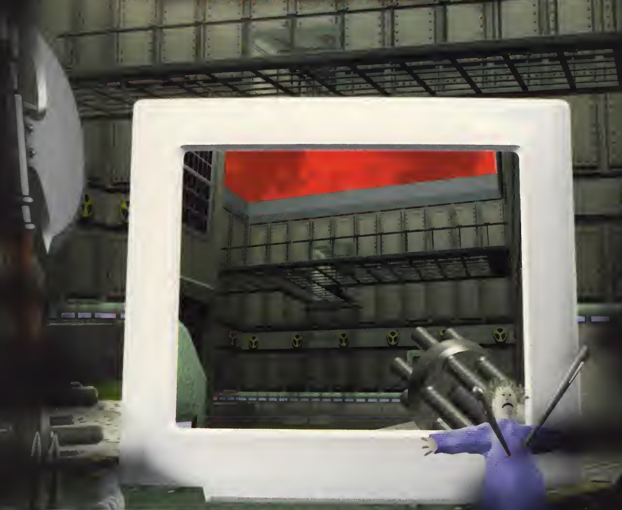
Увлечения

3D Modeling Club opened

Хотите научиться создавать модели и современные зффекты? Нет проблем, просто зайдите на сайт *http://members.tripod.com/ngt_100/3d.htm* и зарегистрируйтесь в клубе. Зто все! Клуб предоставляет: интересные проекты демонстрирующие многие возможности Kinetix 3D Studio MAX, возможность принять участие в соревнованиях по 3D моделингу, обменяться опытом с другими пользователями и специалистами в области 3D Studio MAX, новые дополнения (plug-ins for 3D MAX). По окончанию обучения, вы можете остаться в клубе или работать в New Graphics Technology. Разумеется, никто не мешает вам покинуть клуб по окончании обучения.

новости подготовили:
Spellbound и Константин Подстрешный

ACTION • ARCADE



Константин Подстрешный

Tomb Raider III

Жанр	3D Action/Adventure
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Core Design
Дата выхода	Ноябрь 1998 года

Осень, а меня бросила девушка. Нет, она меня еще весной бросила. А ведь мы с ней так мило проводили время: гуляли по Великой китайской стене, бродили по улочкам и каналам Венеции, покоряли вершины Тибета, немножко ныряли, дружно так мочили последнего Дракона, а потом она пропала. И кинжал власти вместе с ней. Но говорят, что она обещала этой осенью ко мне вернуться, и мы снова будем вдвоем, в третий раз. Вы не видели эту девушку? Ларой звать, Ларой Крофт.

Сюжет а-ля Tomb Raider

Согласитесь, сюжет в серии Tomb Raider – это не самое главное, кому интересно знать, зачем и куда бежит Лариса, главное, что она бежит. Но поскольку какое-то подобие предыстории в игре будет присутствовать, то рассказать о нем все же нужно.

В прошлом столетии, британские моряки раскопали в Антарктиде метеорит и каким-то образом сняли с него четыре артефакта. Добраться живым до Лондона удалось только одному из матросов, в распоряжении которого оказались артефакт и корабельный журнал.

Наши дни. Научно-исследовательская компания исследует все тот же антарктический метеорит. Выясняется, что вещество, из которого он состоит, обладает способностью изменять гены. То есть позволяет проводить мутации с такой скоростью, что не снилась и Дарвину. Ученые основательно раскопали ледник и нашли могилу одного из матросов. На надгробном камне значилось название корабля, на котором тот плавал. По сохранившемуся корабельному журналу исследователи узнают о четырех артефактах и начинают их поиски.

Тем временем Лариса от нечего делать ищет один из этих артефактов в Индии. Она не знает его настоящей истории, но слышала, что он вроде бы может сделать своего властителя повелителем Мира. Самостоятельной девушке глубоко плевать на мировое господство, она хочет заполучить еще одну красивую безделушку в свою коллекцию.

Вах, какой дэвушка!

Сохранится тяга Ларисы к переодеванию. Например, в Антарктиде она облачится в мешковатые брюки и меховой тулупчик (оно и понятно, на полюсе в шортиках особенно не погарцуешь), на военной базе наденет голубые камуфляжные брюки и ух какой топик, зато на южном море – уже привычные шортики и такое-этакое... Представьте: оторвали у Лары ту часть ее маечки, которая прикрывала живот и большую часть... гм, спины.

Прошедшее со времен второй части время не потрачено Ларисой даром, она научится выполнять несколько новых движений, например, ползать на коленках (!) и плавать кролем. Грация юной особы осталась прежней, то есть такой, что и мертвого евнуха поднимет.

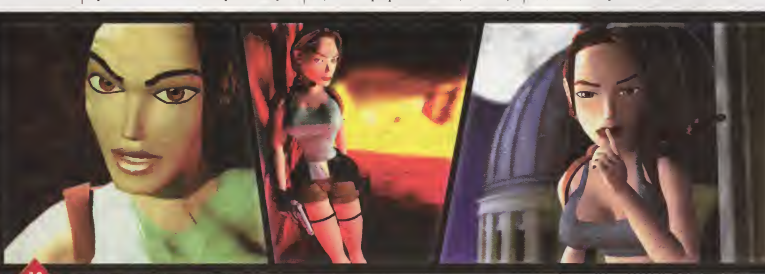
Потому что нельзя быть на свете красивой такой

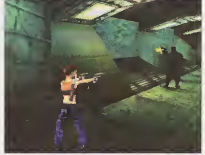
А с 3Dfx можно! Разработчики переписали движок и теперь никаких выпадающих полигонов, которыми страдали TR I, TR II и TR Gold не будет (ну или почти не будет, потому как обещают это разработчики еще с TR I).

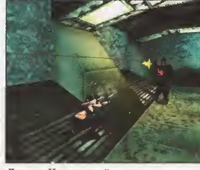
Переписанный движок позволит создавать более гладкие поверхности, деревья, и такие архитектурные элементы, как, например, купола, своды, сводчатые потолки. Улучшится качество текстур. Поверхность воды перестанет быть ровной, как стол, и усилится эффект «драматического освещения» (например, переливы света). В общем, жить станет лучше, жить станет красивее!

По пещерам я с Ларой скитался...

Всего в игре будет пять этапов, или, если вам угодно, эпизодов. Прелестница начнет свои похождения в Индии, после чего, игрок может выбрать любой из трех средних эпизодов: Зону 51, южные острова Тихого Океана или







Лондон. Нужно пройти все три эпизода в любом порядке, и только после этого героиня попадет в холодную Антарктиду. Разработчики пока еще твердо не решили, но они намерены сделать save game только между миссиями. Проходить уровни можно будет различными путями, выбирая наименее опасные. Кстати, об опасностях: помимо уже традиционных древних ловушек, которые так безжалостно давили/душили/шинковали Лару в предыдущих частях игры, ей встретятся и довольно технологичные механизмы, например, лазерная защита на военной базе.

New weapons vs. new enemies

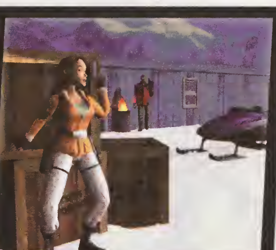
Некоторые виды оружия перекочуют в Tomb Raider III из предшествующих частей игры. Точно известно, что останутся дробовик, гранатомет (авторы обещают сделать взрывы гораздо более реалистичными), ну и, конечно, останутся верные пистолеты с нескончаемым боезапасом.

Среди врагов уменьшится поголовье диких зверей (то ли Гринпис достал Ларису, то ли это самое поголовье резко сократилось после первых двух частей), а среди противников появятся спецназовцы, напоминающие вояк из Half-Life. Кроме того, некоторые солдаты будут оснащены снайперской винтовкой с лазерным прицелом. Враги еще более очеловечатся, не в смысле моральных качеств, а по уровню AI - например, тот же снайпер не будет выпрыгивать на Лариску, а предпочтет отсидеться в укромном месте (кемперить будут, гады!) и, подлец, в спинку ведь выстрелит.

Крошка моя, я по тебе скучаю

Вы, наверное, уже заметили, что автор этих строк является горячим почитателем талантов мисс Крофт. Так что, уж не обессудьте, статья получилась несколько предвзятой. Но даже если рассудить холодно и объективно, то TR III, скорее всего, окажется если не хитом, то уж точно неплохой аркадой. Способствовать тому будут: хорошая графика, активная рекламная компания, проводимая Eidos, и, конечно, сама Лара Крофт. Скорей бы уж наступил этот ноябрь.

P.S. Молодой привлекательный брюнет с печальным взглядом познакомится с девушкой, обладающей внешностью и характером Лары Крофт, для совместного поиска артефактов древних цивилизаций и создания прочной семьи. Имя Лариса - не относится к обязательным требованиям, имя - это не главное (его и сменить можно :)). Наличие недвижимости в Великобритании рассматривается как дополнительный плюс. С предложениями обращаться в редакцию журнала.



Алексей Медведев

Terminus

Жанр	Космический симулятор
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Vicarous Visions
Срок выхода	Первый квартал 1999 года
	Windows 95

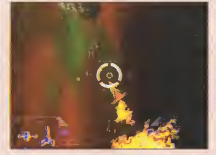
В начале следующего года никому пока не известная группа разработчиков Vicarous Visions планирует осчастливить мир новой игрой под названием Terminus. Сюжет ее до конца пока не раскрывается, но известно, что действие происходит в 2197 году. Человечество, ничего кроме братоубийства не умеющее, расширяет границы контролируемых территорий. Это время революций, междоусобных войн и энергичной торговли. Земля воюет со своей колонией, находящейся на планете Марс. Ну а "марсиане", естественно, отстаивают свою марсианскую независимость. В этот судьбоносный момент появляетесь вы.

Игра представляет собой космический 3D-симулятор с нелинейным сюжетом и элементами RPG. Как это можно связать воедино? Я полагаю, результат будет напоминать такие известные игры как Elite, "Паркан" и Privateer, выполненные на современном техническом уровне.

Оказывается, к 2197 году человечество все еще не открыло способ быстро перемещаться в космосе, поэтому действие игры ограничено пределами Солнечной системы. События разворачиваются в реальном времени, поэтому, прожив час в мире Terminus, вы тем самым потратите час реальной земной жизни.

Играющий может избрать один из четырех вариантов карьеры. Вам нравится атаковать вражеский корабль, а затем копаться в его грузе? Тогда вы прирожденный пират! Если у вас тяга к деньгам, наживе, риску и бизнесу, то вы наверняка выберете карьеру свободного торговца. Ну а если вы любите космические схватки, медали и прогулки по плацу строевым шагом, то добро пожаловать в ряды марсианских или земных пилотов.

Поистине безграничны возможности модификации вашего корабля. В данный момент еще неизвестно, можно ли будет менять сами аппараты, но то, что начинка подлежит бесконечному обновлению - это точно.



Из объявленных разработчиками ключевых особенностей игры следует отметить полностью трехмерный движок с динамическим освещением, строгое соответствие поведения летательных аппаратов законам физики, наличие как автоматического, так и ручного управления, а также - возможность изменять конфигурацию вашего корабля, покупать и устанавливать новые приборы, заменять старые. В игре реализована динамическая структура миссий, что подразумевает зависимость развития сюжета от действий игрока. Графическое исполнение для Terminus разрабатывается на графических SGI станциях. Из экстравагантных свойств назовем поддержку джойстиков с отдачей, реализацию surround звука с учетом эффекта Доплера и возможность переговоров в реальном времени между игроками, благодаря использованию технологии компрессии аудиоданных Voxware.

В многопользовательской игре можно будет и порубиться в deathmatch, и помочь друзьям в режиме cooperative. Разработчики обещают, что сетевая игра будет не менее увлекательной, чем одиночная.

Как вы сами можете убедиться, поглядев на скриншоты, в настоящий момент игра выглядит достаточно неплохо. Зрелищные спецэффекты смотрятся очень достойно, что неудивительно - ведь некоторые из разработчиков раньше зарабатывали на жизнь в студиях Голливуда. По заявлениям президента Vicarous Visions (а по совместительству и программиста) Карсика Бала (Karthik Bala), в настоящий момент готов движок на Glide, и идет работа над OpenGL и программной версией. Издатель для этой игры пока не найден, поэтому судьба проекта до конца не известна. Точная дата выхода также под вопросом, но Vicarious Visions ориентируются на начало следующего года. Не заявлено ничего о системных требованиях, но ясно, что заветная железяка под названием Voodoo используется и приветствуется.

Алексей Медведев

X-Wing Alliance

Жанр	Космический симулятор
Издатель	LucasArts Entertainment Company
Разработчик	Totally Games
Дата выхода	Первый квартал 1999 года
	Windows 95

Покажите мне хоть одного человека, который не смотрел Star Wars. Ну-ка, ну-ка, подойдите поближе, батенька, что-то вы как-то странно выглядите... Вот вам кассета, и шагом марш к видеомагнитофону, после просмотра поговорим. Ну вот, а вы говорите есть такие... Счастливые обладатели персональных компьютеров, к тому же, уже давно могли самостоятельно поучаствовать в грандиозных космических баталиях. Первой игрой на эту тему был великолепный X-Wing с addon'ами B-Wing и Imperial Pursuit, затем появился потрясающе красивый TIE-Fighter. После него была X-Wing vs. TIE-Fighter, которую многие поклонники этого сериала приняли не очень благосклонно. При всех своих навороченных сетевых режимах, эта игра имела практически нулевой интерес, с точки зрения однопользовательской игры, что, как оказалось, являлось большой ошибкой. Выход дополнительных миссий X-Wing vs. TIE-Fighter: Balance of Power частично поправил это положение, но в это время уже вышел блестящий конкурент - Wing Commander V. Ну, чем не повод для LucasArts, чтобы в очередной раз порадовать своих поклонников?

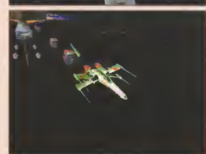
Повод это или не повод - нам не известно, но на ECTS LucasArts'овцы на весь мир объявили, что группа разработчиков Totally Games работает над созданием продолжения сериала под названием X-Wing Alliance. Группа Totally Games - давний стратегический партнер LucasArts, на счету которой - все игры серии X-Wing и TIE-Fighter, а любителям авиационных симуляторов она должна быть известна по таким хитам, как Secret Weapon of the Luftwaffe, The Battle of Britain и BattleHawks 1942.

Действие X-Wing Alliance происходит после поражения повстанческого флота в битве на Хотхе, что по времени соответствует пятой серии фильма «Звездные войны». Повстанцы побеждены, но не сломлены, им как никогда нужна поддержка.

Две могущественные семьи ведут непрекращающуюся междоусобную войну. Герой - представитель одной из этих семей, присоединяется к повстанцам. Дальнейшие его действия направлены на помощь в становлении Новой Республики на фоне решения собственных семейных проблем.

Чем же собираются порадовать нас разработчики? Во-первых, доработанным графическим движком. Как бы ни был хорош старый engine, использовавшийся в X-Wing vs. TIE-Fighter, а все же то, что все мировое играющее сообщество увидело в пятом Wing Commander'е, заставило разработчиков работать не покладая рук. До выпуска игры еще далеко, но уже сегодня известны некоторые «навороты» движка, такие как виртуальный трехмерный кокпит и поддержка большого количества спецэффектов. Да, кстати, в X-Wing Alliance все организационные мероприятия (брифинги и тому подобные действия) будут происходить в 3D-ангаре, по которому вы сможете спокойно перемещаться на своих виртуальных ногах. В официальном пресс-релизе присутствует некоторое количество скриншотов, часть из которых вы наблюдаете на этой странице.

Скажите, какой возможности вам весьма не хватало в предыдущих играх этой серии? Не ошибусь, если скажу, что вы мечтали сесть за штурвал легендарного Millenium Falcon, который принадлежит самому Харрисону Форду, оппссс..., извините, Хану Соло. Так вот, радуйтесь, пилоты! В X-Wing Alliance вам наконец доверят управление самым именитым космическим кораблем. Вы сможете не только управлять им, но и стрелять из бортовых лазерных пушек. Помните, как в четвертой части Люк и Хан поливали огнем вражеские TIE-Fighter-ы? Вот и вы так сможете! Кроме Millenium Falcon'a вам предстоит управлять X-Wing-ами, A-Wing-ами, Y-Wing-ами, B-Wing-ами, легкими Z-95 и кореллиановскими транспортными кораблями.



Изменится также организация миссий. Если в предыдущих играх боевые действия происходили только в одном секторе, то в X-Wing Alliance количество таких секторов увеличено до четырех. Всего в игре будет более 50 одиночных миссий, в том числе тренировочные.

Многопользовательский режим также не должен разочаровать: пять специальных миссий, поддержка до четырех человек играющих через Интернет, восьми по локальной вычислительной сети, и двух при игре через модем или нуль-модем.

Владельцы force feedback джойстиков осознают наконец, зачем они их купили, и ощутят все сложности управления космическим истребителем.

Системные требования пока не известны, но ясно, что трехмерный ускоритель желателен, да нет, скорее нужен. Все остальное каждый может придумывать по собственному желанию до тех пор, пока не станут известны официальные данные. Ориентировочный срок выхода игры - первый квартал 1999 года, что больше всего напоминает крылатую фразу всех игроделателей: «Когда будет готова».

При появлении новых материалов, мы с удовольствием будем информировать вас об этом многообещающем проекте.

Олег Полянский

Dethkarz

Жанр	3D аркада
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Beam Software
Дата выхода	Ноябрь 1998 года
	Windows 95, 98

Когда-то, настолько давно, что и подумать страшно, на Земле не было 3D акселераторов. Более того, пределом мечтаний тогдашнего среднестатистического юзера был компьютер с конфигурацией, скажем, 486 DX4-100. Так вот. В те темные дни существовала и процветала на платформе PC замечательная аркада MegaRace I-II, которая (в зто трудно поверить, но постарайтесь), при всех своих достоинствах, первейшим из которых была классная графика, с легкостью шла, даже летала на упомянутом пределе мечтаний. К чему сие? К тому, что бледнолицые австралийские аборигены из Beam Software, уже как-то раз подарившие миру нечто под названием KKnD, решили, по всей видимости, заняться скорейшей реанимацией названного великого проекта древности. Нет, речь не идет о MegaRace III, - новая игрушка от Beam носит исковерканное название Dethkarz, но, тем не менее, продолжает лучшие традиции МегаГонок. Конечно, с учетом прогресса в зтой области, в частности, с учетом того факта, что «аксели» прочно вошли в игроковскую жизнь и вылезать оттудова не хотят.

Многая лета

Не исключено, что кому-то потребуются разъяснения - что зто за MegaRace такой, и чем Dethkarz столь на него похожа. Извольте. MegaRace, равно как и Dethkarz, представляет собой аркадную гонку на выживание, в которой принимают участие суперскоростные футуристические автомобили. “Хе! Большое дело, - скажете вы. - Видали мы зто и в POD'е, и в Carmageddon'е”. А чем более всего был хорош и знаменит MegaRace, помните?! Ни чем иным, как замечательными, просто потрясающими, навесными трассами, проходившими не только в разных городах будущего, средь сверкающих ночными огнями небоскребов, но и в гораздо более зкзотических местах, к примеру, в остекленном подводном тоннеле. Невероятные изгибы и повороты, сумасшедшие виражи, губительные скорости и жуткие столкновения - зто со спокойной совестью можно отнести как к MegaRace, так и к Dethkarz. По крайней мере, нечто подобное нам обещают разработчики последнего.

Чтобы усилить впечатление, люди из Beam Software, как бы нечаянно, обмолвились относительно нескольких features, что будут поджидать нас в игре. Три десятка различных автомобилей и двенадцать треков - вполне достаточно даже для русских, любящих быструю езду. Кроме того, каждый автомобиль будет оснащен собственным оружием - а зто уже попахивает Death Track'ом и обоими Interstate'ами. Что конкретно будет называться оружием, пока не сказали, что, впрочем, дает возможность строить какие угодно предположения, вплоть до самых радужных. Ветераны Death Track'а потирают руки и приплясывают на месте от нетерпения.

И, наконец, сообщается, что четыре машины игрок сможет настроить по своему усмотрению. Регулировке поддается оружие, управление и гоночные характеристики. Кстати, не исключено, что в Dethkarz будут встречаться так называемые «скрытые» автомобили - наверное, нечто вроде бойца Smoke из MK3.

Игра включает четыре режима соревнования - Mirror, Arcade, Championship and Time-Trial. И если с последними тремя все более-менее ясно, то за словечком «Mirror» явно кроется какой-то сюрпризец. Надеемся, что приятный.

В общем-то, о Dethkarz уже было поведано немало хорошего, но более всего Beam Software налегают на зрелищную, вплоть до умопомрачительности, графику. Ожидается полный ассортимент самых современных спецзффектов, сложные научные названия которых мы разбирать не будем, а лучше посмотрим на скрины. Скрины симпатичные. Во всяком случае, в плане зффектов. А если бросить косой взгляд в сторонку, то можно разглядеть и кусочки трасс. Как бы не сглазить, но MegaRace, кажется, может гордиться таким отпрыском. Впрочем, не станем лезть поперек релиза в пекло чрезмерно оптимистических прогнозов.

Как заключительный (стандартный) штрих к общей картине выступает всесторонняя поддержка многопользовательской игры. LAN или Internet - что предпочитаете. ▲

Черепашка Ниньзя

The Creed

Жанр	3D action/adventure
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Insomniac Entertainment
Дата выхода	Не объявлен
	Windows 95, 98

Что получится, если соединить в одной игре зрелищную графику, неординарный сюжет, захватывающую атмосферу, насыщенный action и совершенно уникальный редактор миссий? Отвечу честно: не знаю. Зато сотрудникам компании Insomniac Entertainment утверждают, что им ответ хорошо известен. Они полагают, что таким великолепным конгломератом станет проект под названием The Creed, относящийся к жанру 3D action.

Захватывающая атмосфера

Действие игры разворачивается в футуристическом городке Cerebrus, где не самым демократическим образом заправляют делами три группировки - правительственная Goverment, таинственная Order и преступная Brotherhood. Соответственно, как мудро было подмечено на одном из сайтов, где мы интересовались судьбой проекта, нас ожидает что-нибудь киберпанковское в духе классической блейдраннерщины. Разработчики питают нежные чувства к числам и хотят произвести впечатление путем опубликования заготовленных features. Среди них: в полной версии игры ожидается более 420 заранее отрендеренных бэкграундов, более 200 миссий, более 50 видов оружия и предметов снаряжения. С точки зрения количества все просто замечательно, а как быть с вечным вопросом о качестве? Об этом, как водится, молчат. Но на основе демки уже можно сделать кое-какие выводы.

Итак, бэкграунды. Их в демо-версии можно пересчитать по пальцам, однако качество наличествующих заставляет усомниться в прилежности художников. Улицы города, казино и кинотеатр смотрятся довольно невыразительно, до "живых" фонов Blade Runner - как до Китая пешком. Сомнительно, чтобы разработчики, готовясь к релизу, возжелали перерисовывать все 420 бэкграундов. Значит, не исключено, что нас ожидает довольно тусклый мир. А пока это выглядит так: несколько помещений, пара улиц, везде тусуются толпы народу, каждый спешит (или не спешит) по своим делам. То тут, то там начинаются спонтанные перестрелки, оружие - у всех! Выжить сложно, но можно. Если не высовываться.

Далее, 200 миссий. Пока доступно около десятка, по паре-тройке от каждой из группировок. В противовес фонам, миссии представляют немалый интерес. Они продуманны и интересны, довольно сложные, вполне "адвенчурные". Скажем, виртуозно выполненное заказное убийство, или похищение ценного прибора, имплантированного в собаку. Не просто тупая пальба, а предварительные беседы с людьми, выяснение обстоятельств, а потом уже пальба. Ощутимый задел на интеллектуальность, однако!

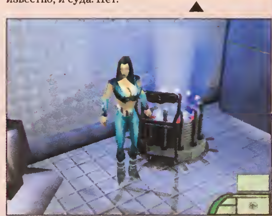
Зрелищная графика

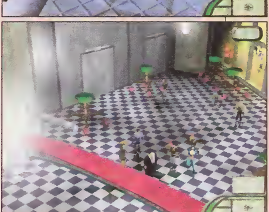
Игра, как и неизменно подавляющее большинство современных проектов, готовится к "активной эксплуатации всех преимуществ 3D акселераторов" - писали разработчики в пресс-релизе, опубликованном до выхода демо-версии. Также упоминалось, что движок способен на такие финты, как дымные траектории, реально действующие взрывные волны, красивые взрывы и огневые всполохи. И что же мы видим? Мы видим вопиющее несоответствие обещаний и представленной в "деме" действительности! "Дымные траектории" выглядят как... дымные траектории времен PC AT 286. Взрывных волн пока что-то тоже не ощущается, взрывы могут показаться красивыми только дальтонику. Вероятно, подобные "спецэффекты" попали в демо-версию вследствие какого-то ужасного недоразумения. Нет-нет, я не могу допустить и мысли, чтобы разработчики, сочиняя пресс-релиз, хотели ввести нас в заблуждение! Конечно же, в финальной версии игры все будет иначе. Вот увидите.

Еще хуже, чем спецэффекты, сделаны модели персонажей, "квадратичность" которых просто вопит о недостатке полигонов. Нельзя, нельзя разработчикам выпускать из рук столь важный козырь, как четкие, стройные и, главное, естественной округлости модели - они должны быть достойны резца Пигмалиона. Не теряем надежду, что в Insomniac хоть кто-нибудь играл в Unreal.

Результат?

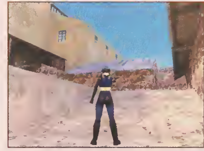
Не слишком обнадеживающий. Игра нуждается в глобальной переделке. Если же в умах разработчиков не произойдет переосмысления концепций игроделания, то... На нет, как известно, и суда. Нет.





Владимир Рыжков

Vigilance



Жанр	3D-Action
Издатель	SegaSoft
Разработчик	Post Linear
Системные требования	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 64 Mb RAM
Multiplayer	LAN, *www.heat.net*
	Windows 95

Полгода минуло с тех пор, как мы впервые поведали о том, что компания SegaSoft и команда PostLinear ждут своего первенца в жанре 3D-Action по имени Vigilance. Мы бережно донесли до вас восторженные восклицания счастливых родителей, а затем приготовились ждать появления собственно детища. И вот, наконец, есть возможность посмотреть, если так можно выразиться, результаты рентгена. В наши дрожащие от счастья и волнения руки попала демо-версия игры.

Для начала...

Вкратце напомню, что именно сулят нам разработчики с появлением Vigilance. Итак, Vigilance – игра со сценарием, повествующим о нелегкой доле борцов с терроризмом из антитеррористической же организации SION. Борцов – восемь, каждый со своими сильными и слабыми сторонами, профессиональными качествами, интересами и антипатиями. 13 совершенно смертельных видов оружия. Враги - дьявольски хитры и умеют действовать сообща. Перед миссией – выбираем и экипируем персонаж и членов команды поддержки, а затем отправляемся пресекать акты терроризма, происходящие в местах, поражающих размером и "фотореалистичной" моделью освещения. Желающих получить более подробный список предполагаемых достоинств малыша отсылаю к "Навигатору" N4 за этот год.

Чего тут только нет!...

Демо-версия Vigilance явно пошла не в родителей. Она скромна, сдержанна и не спешит выставлять напоказ достоинства. Тут нам позволено пройти всего одну миссию, причем довольно короткую. Кроме того, из восьми суперагентов доступны всего три – две, в той или иной мере, смертельно-ослепительные героини и один, более-менее, убийственно-бородатый герой. Не хватает и более важных игровых возможностей. Так, например, демка ничем не выдает наличия в полной версии игры обещанной возможности брать с собой на задание агентов-помощников, управляемых AI. Нельзя и выдавать перед миссией снаряжение – оно самым, извините за выражение, Tomb Raider'овским образом разбросано по этапу, перемежаясь с аптечками, патронами и прочими аксесс-кардочками. Из уникальных способностей героев была замечена только одна – девушка-снайпер может переключаться в режим "точной стрельбы" на всех видах оружия, в отличие от остальных агентов, способных проделать такой трюк только со снайперской винтовкой.

Камера прилежно смотрит в затылок героя, не заботясь о том, видно ли нам что-нибудь, кроме этого затылка или нет. К счастью, имеется режим с видом от первого лица, который хоть и лишает нас удовольствия созерцать... ззз... спины героев, но, с другой стороны, позволяет наслаждаться пейзажем, не прикрытым практически ничем, кроме перекрестья прицела. Разрешаются все стандартные шутерные ужимки – стрейф , mouselook, беготня и приседания-прыжки. У оружия есть магазин определенной емкости, который можно время от времени пополнять нажатием на специальную клавишу. Введен "радар" – зеленая иконка в углу экрана, которая при приближении врага краснеет и начинает, суетливо мигая, отображать расстояние до него в футах. Приятная особенность: чем больше снаряжения несет наш герой, тем медленнее он ходит. Можно предположить, что в полной версии даже возникнет необходимость откладывать вооружение в заначку, чтобы не таскать его на себе.

Бой не увлекает, в силу бестолковости и косоглазости врагов (см. ниже). Компьютерные оппоненты не вынуждают игрока не то что прыгать и "стрейфиться", но даже просто ходить во время перестрелки. Головоломок/хитростей также замечено не было. Выполнение сверхсложного секретного задания "убить самого главного, взять важный девайс" свелось к планомерному уничтожению всего живого на карте.

Враги...

Враги, если и обладают каким-нибудь интеллектом, то тщательно это скрывают. Вы запросто можете продырявить охраннику голову из снайперской винтовки, а его коллега, стоящий в двух метрах от покойника, останется безучастным к беде, постигшей собрата по оружию, однако, получив пулей по собственной каске, проявит чудеса расторопности и, пролаяв свой боевой клич, кинется к вам по кратчайшей

траектории. Другая характерная картина – это бдительный злектронный боец, который заметил игрока издалека, но не знает зтапа, а посему беспомощно стоит на месте и оглашает округу бьющими мимо пистолетными выстрелами. И, наконец, победитель нашего конкурса - злодей-террорист, выбежавший на улицу по триггеру и не заставший игрока в месте, предусмотренном сценарием. Такие бедняги могут сколь угодно долго метаться по зтапу взад-вперед, в отчаянии замирая в конечных пунктах, а затем пускаясь в обратный путь. Все зти чудеса, вытворяемые искусственным интеллектом, вместе создают устойчивый зффект присутствия в сумасшедшем доме, но не в горном монастыре, являющемся базой террористов, как гласит брифинг перед миссией.

Вот, мы видим...

В графическом плане демо-версия, мягко говоря, не завораживает. Формально игра работает и без 3Dfx, но более-менее вытягивает графику только зта волшебная железка. Шестьдесят четыре мегабайта оперативной памяти (в системные требования загляните) – действительно насущная необходимость. Без них игра тормозит и "свопится", силясь превратить жесткий диск в опилки. Имеет место быть освещение, в акселерированном варианте – даже цветное, но лишающей дара речи игры света и тени как-то не попадалось. Более того, законы оптики попрежнему распространяются только на архитектурные злементы, а мелких объектов, типа аптечек, охранников и даже суперагентов, они не касаются. Перечисленные объекты не умеют отбрасывать тень и, если и изменяют степень своей освещенности, то только все целиком. К приятным чертам можно отнести симпатичные пиротехнические зффекты даже в software-версии, отверстия от пуль и размытые следы крови на стенах. Согласен, зто не много, но зто все, что бросается в глаза. Карта зтапа действительно велика, имеет достаточно просторные открытые пространства, однако отличается полным отсутствием мелких злементов. Исключение составляют лишь сиротливо валяющиеся бочки, да несколько комнат с письменными столами. Модели врагов и игрока смотрятся относительно пристойно, но их анимация – еще одно слабое место демки Vigilance. Движения не отличаются естественностью, люди тут все еще умеют разворачиваться, не перебирая ногами, а если вы попробуете присесть и нажать стрейф или просто сделать шаг с какого-нибудь уступа, то ваш подопечный, не изменяя первоначального положения, плавно поплывет соответственно в сторону или вниз.

Только очень жди...

Итак, просмотр демо-версии Vigilance не создает ощущения, что у игры есть сколько-нибудь серьезный потенциал. Если разработчики выполнят свои обещания, то к моменту, когда вы будете держать в руках зтот номер, Vigilance уже появится в продаже, но выйдет и Half-Life, и Sin будет уже на подходе, а зти сверстники нашего сегодняшнего пациента оставляют его далеко позади, как в плане графического исполнения, так и по играбельности и по яркости сюжетной линии (смотри соответствующие обзоры демоверсий в зтом номере). Но не будем ставить крест на еще не появившейся игре. Демка не дает нам оценить самые многообещающие игровые возможности Vigilance, которые в полной версии могут коренным образом изменить геймплей. Остается только ждать. ▲

Константин Подстрешный

Carmageddon II
Carpocalypse Now!

Жанр	3D-action
Издатель	SCI (http://www.sci.co.uk)
Разработчик	Stainless Software (http://www.stainless.co.uk)
Системные требования	Pentium 166 MMX, 16 Mb, 2 Mb D3D card
Рекомендуется	Pentium 200 MMX, 32 Mb, Voodoo 2
Дата выхода	Третий квартал 1998 года
	Windows 95, 98

"Едет Ваня на машине,
Весь размазанный по шине"
Страшилка

Начало сентября, понимаешь, дети пошли в школу. А взрослые дяди и тети с крепкими нервами и здоровьем в это время занимались тем, на что детям смотреть нельзя ни в коем случае. Дяди и тети переписывали с игровых сайтов демо-версию "Carmageddon II: Carpocalypse Now!" (весом в 28.5 Мб) - продолжение самой кровавой аркады всех времен и народов. Почему с крепким здоровьем? Разработчики сразу предупреждают. "It is not for the faint hearted, nor those with bladder control problems, and certainly not for those under the age of 18 - we would never encourage kids to play this game" (то бишь, противопоказана эта штука людям со слабым сердцем и подверженным недержанию мочи. А еще нам бы не хотелось, чтобы в нее играли несовершеннолетние детишки.) Естественно, мы не смогли удержаться, чтобы тоже не переписать демо-версию и не размять пальцы. Правда, долго играть не получается, потому как, дема ограничена 15-минутным лимитом времени. Не совсем понятно, чем разработчики при этом руководствовались. Поскольку, вряд ли те, кто не собирается покупать игру, будут давить пешеходов более минуты, а настоящий кармагеддонщик и в демо-версии вволю накатается и компакт-диск приобретет. Впрочем, "умельцы" благополучно сломали ограничение и выложили в Internet подробные рекомендации по этому пункту.

Кровь на бампере, кишки на колесах

Чьи внутренности? Пешеходов, естественно. Этих нелепых созданий, которые имели глупость выйти на улицы обреченного города. Кстати, теперь невинные жертвы обладают определенным здоровьем и не погибают после первого же соприкосновения с машинами. Можно сбить пешехода, он пролетит с десяток метров, пробьет витрину, поднимется с тротуара и, хромая, попытается уйти. Если постараться, то человеку можно оторвать руку, а проехав по ногам, но не задавив обывателя, понаблюдать как он ползает по дороге. По трупам тоже можно вдоволь накататься, расчленяя их, но это больше забава для некрофилов, настоящие маньяки давят живых людей.

Небольшое нововведение: при нажатии клавиши Enter, у автомобиля открываются дверцы. Помимо эстетического удовольствия, которое вы получите от созерцания хлопающих дверей машины, можно выручить и практическую пользу, сбив какого-нибудь зазевавшегося пешехода, ошибочно полагающего, что он находится на безопасном от вас расстоянии. Прямо-таки, как в известном анекдоте: не открыл бы чукча дверь – ушла бы бабка. Помимо коллективного убийства мирных обывателей Carmageddon прославился уничтожением рогатого скота в особо крупных размерах. По-видимому, тема любви к братьям нашим меньшим получит дальнейшее развитие: вместо коров (которые в городе смотрелись бы по меньшей мере странно) по улицам бегают резвые собачки двух видов: породистые доберманы и серенькие дворняжки. Песики тоже не хотят под колеса, и пытаются избежать печальной участи, правда, им это редко удается, четвероногие давятся, и за них выплачивается соответствующее вознаграждение.

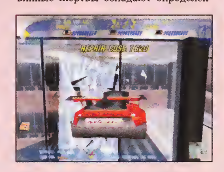
К сожалению, пешеходы хотя и красиво затекстурированы, но безобразно угловаты, и, честное слово, могли бы иметь в своих трехмерных телах побольше полигонов. Потому как девушки с прямоугольными ногами и шестиугольными головами выглядят не очень реалистично, а квадратные толстяки - и вовсе смешно.

А город подумал: ученья идут

Массовый геноцид против мирного населения в демо-версии разворачивается на фоне индустриального города. Кроме автотрассы можно, сбивая заборы и рабочих, проехать по стройке, попрыгать по крышам домов и погонять по трубам. Многочисленные витрины легко бьются, фонарные столбы - гнутся и падают, в общем, скучать не приходится. Ключевое отличие от первой части в том, что теперь можно заехать в здание и подавить пешеходов уже там. Впрочем, изнутри дома не отличаются богатством интерьера, а напоминают полупустые баскетбольные залы. Что касается структуры уровней, то она не особенно изменилась, в некоторых местах можно даже заметить участки карты, знакомые еще по первому Carmageddon`у.

Газонокосилки смерти

За что же еще мы любили Carmageddon? Конечно за автомобили! Кому не охота покататься на машине, о которой и Шумахеру помечтать не зазорно? В этом отношении Carmageddon II не уступит первой части. В демо-версии дают покататься на красном Феррари, но, конечно, в полном Carmageddon`е этим дело не ограничится. Нас ждут, блестя новенькой краской и полигонами, футуристичес-



кие автомобили всех видов и расцветок. Среди соперников по трассе можно заметить как старых знакомых (привет, любимый бульдозер Gotcha! желтоцыплячьего цвета), так и совершенно новых конкурентов.

Почти все машины противников уничтожаются без особого труда, исключение составляет красный грузовик, подозрительно похожий на отечественный КАМАЗ без прицепа. Этот таран на колесах по силе удара не уступает Gotch`e, а по скорости превосходит любого, даже вашу Феррари (и почему в Формуле-1 не участвуют наши КАМАЗ'ы?). Система отображения повреждений авто осталась прежней (на схематическом изображении машинки в углу экрана подсвечиваются пострадавшие части), а вот повышение уровня брони, силы удара и мощности мотора изменилось. Если раньше выбор запчастей был не особенно велик, то теперь пунктов мощности стало гораздо больше и пополнять их можно прямо во время гонки, если возьмете специальную бочку.

Трехмерные модели автомобилей, хотя и оснащены восьмиугольными колесами, выполнены на достаточно качественном уровне. Например, за прозрачным лобовым стеклом видна фигура и довольная физиономия водителя. Как вы помните, в первом Carmageddon'е машина деформировалась от столкновений. Авторы на этом не успокоились, и теперь ее (машину) можно не только мять, но и "расчленять": бампер, капот, крылья – все это можно отодрать и оставить валяться на дороге. Кроме того, стекла тоже запросто выбиваются.

- Мужик, тебе стекло лобовое не нужно?

- Нет, не нужно.

- Ну и не нужно! (по стеклу молотком) Ну и не нужно!

Бонусы

Ни одна уважающая себя аркада не обделяет игрока обилием этих маленьких мирских радостей. Carmageddon 2 не является исключением: многочисленные призы здесь имеют вид разноцветных ящиков и бочек. К ассортименту старых бонусов добавились множество новых, например, Peds with stupid heads! наделяет всех пешеходов и собак огромными головами, делая их похожими на гидроцефалов. Если в первой части игры бочки с призами действовали сразу же после соприкосновения с корпусом автомобиля, то теперь некоторые из них можно подобрать и использовать в дальнейшем.

> В демо-версию Carmageddon II можно играть не более 15 минут. Однако, если в директории \Data\ удалить файл demo.txt, то вы избавитесь от лимита времени. Если хотите сменить авто, то выберите понравившееся из \Data\cars\CAR.txt (где CAR.txt - файл с названием машины). Откройте \Data\General.txt, в строке cars to use as defaults: поменяйте eagle3.txt на CAR.txt.

То есть бонусы помещаются в некое подобие инвентаря, в котором можно выбрать один из них и активизировать. К таким новинкам относится afterburner - прижал клавишу Alt и несешься с бешенной скоростью. Примененная вкупе с damage, такая штука является великолепным средством уничтожения конкурентов, даже КАМАЗ не выдерживает удара. Но, стоит зацепиться на такой скорости за угол дома - черный мотор и покореженный коленвал вам обеспечен.

Лобовое стекло монитора

Если говорить о графическом исполнении игры, то нужно признать - оно выполнено на высококачественном уровне. Динамическое освещение, активные тени, красивые текстуры и такие крохотные пикселя, что их и не видно вовсе. Но догадайтесь, что, кроме монитора, нужно, чтобы насладиться изображением? Конечно, графический ускоритель - лучше Voodoo, и еще лучше - Voodoo 2. Боюсь повториться, но машины и город сделаны великолепно (если бы еще не эти убогие пешеходы). Звук не особенно изменился: те же крики людей, визг покрышек об асфальт и скрежет металла о металл - все вполне натурально.

Теперь о грустном. Разработчики обещали сделать игру еще кровавее. Печально, но по демо-версии этого не видно. Кровь теперь изображается кучей пикселей, больше похожих на кровь из Quake или Unreal. Кроме того (вы не поверите!), с улиц города бесследно пропали бабульки, те самые, с палочками, за который давали по 200 баксов. И на скриншотах игры, что лежат по всему Интернет, их тоже не видать... Неужели в полной версии не будет пенсионеров? А я-то надеялся, что господа из Stainless Software придумают что-нибудь еще более безнравственное. Например, молоденькую мамашу с коляской (что может быть ужасней убийства невинного младенца вместе с родительницей? :)), или священника, а еще лучше монашек, что куда-то трогательно бредут рука об руку, или детский сад... или... Эй кто вы? Куда вы меня тащите? А что это за машинка с мигалками? Эта белая мягкая рубашечка мне? Ой, спасибо! (REM: разработчики явно притормозили в плане кровавости, что это -запоздалая реакция на общественное мнение или проклюнувшееся чувство нравственности? А может, они просто надеются получить благословение Папы Римского на вторую часть игры?).

Эпитафия

Carmageddon'у 2 просто суждено повторить судьбу своего предшественника, то есть, стать игрой популярной. Причины тому вполне обоснованы: отличная графика, продолжение оригинальной игровой концепции, некоторые нововведения и врожденная тяга человека к необоснованному насилию. В общем, Carmageddon 2 почти наверняка получит титул аркады месяца и, возможно, аркады года (если выйдет до декабря). Но с одним условием: если Stainless Software вернет нам бабулек, а не то разочарованные геймеры начнут кататься возле домов престарелых, и население Москвы скоро сократится на треть.

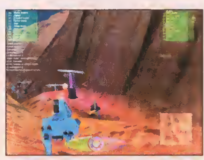
P.S. Автор данной статьи (то бишь я) вовсе не является кровавым маньяком, убийцей и сатанистом, как это могло показаться при ее прочтении. Просто он попытался наиболее полно вжиться в игру. Автору так же, как и большинству нормальных горожан, претит насилие, но... как все-таки великолепно чавкают тела пешеходов под колесами красного Феррари.

Ну все, мне пора, я поехал.

Черепашка Ниньзя

Cyber Strike II

Жанр	Робосимулятор
Издатель	Sony
Разработчик	Simutronics Corp.
Дата выхода	Не объявлена
	Windows 95, 98

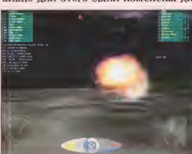


Заслуженные лавры MechWarrior2: Mercenaries, уже девяносто с лишним недель висящего в Internet Top 100, никак не дают покоя разработчикам, особенно тем из них, чья команда помоложе, да при этом еще и не очень известна. И совсем уж не сидится на месте товарищам из Sony, которая в последнее время взяла моду выступать в качестве издателя как раз у таких разработчиков, чьи достаточно сомнительные проекты, вроде всяких Flesh Feast, приносят, думается, не слишком много денег или иных выгод монстру-издателю. Но вот ведь не успокаиваются в Sony и жаждут, наверное, потеснить на рынке игр для PC прочих гигантов, дабы занять свое место под компьютерно-игровым светилом. Впрочем, последний проект, создаваемый командой Simutronics под патронажем Sony, вселяет некоторую надежду - результат этого альянса, Cyber Strike II, обещает быть довольно любопытным.

Pre-alfa demo, как она есть

Популярность первой части Cyber Strike обошла Россию стороной. Во всяком случае, вряд ли среди сотни геймеров со стажем найдется больше двух-трех, кто смог бы вспомнить Cyber Strike. А может, помните... спрайтовые роботы, квадратные здания... В общем, на фоне всеобщего повального увлечения Doom'ом игра прошла практически незамеченной.

Но как бы там ни было, а Simutronics клятвенно заверяет, что достижения, реализованные во второй части, поднимут игру на совершенно новый уровень. Специально для этого были изменены дизайн и построение миссий, а также (просто невероятно!) разработан новый движок, с учетом последних достижений в области графики. И вообще, со слов разработчиков становится абсолютно ясно, что игра точно не будет ординарным роботошутером. Видимо, будет неординарным.



Что ж, нам в руки попала преальфа демо-версия Cyber Strike II, и теперь мы проверим, насколько впечатляющие анонсы Simutronics соответствуют истине. И поделимся результатами тестирования.

Итак, в Cyber Strike 2 игрок управляет весьма резвым роботом под названием Cyber Pod, напоминающим до чрезвычайности Locust'a из MechWarrior. На Cyber Pod навешано вполне достаточно всяческих приспособлений для ведения локальной войны. Мортиры, мины, ракеты простые и самонаводящиеся, плазменные и протонные пушки, и пока не функционирующие jump jets.

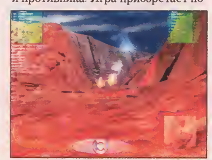
В демке представлены две миссии. Целью одной из них является захват завода по производству техники, во второй необходимо спасти застрявшего во вражеском тылу обесточенного товарища. Что радует - очень толково составлены брифинги, текст сопровождается соответствующей анимацией в отдельном окне.

Воевать предстоит не одному, но в сопровождении коллег на Cyber Pod'ах. В бою им можно отдавать общие указания, например, "обеспечить прикрытие" или "атаковать цель". Заметим, что ребята довольно толково реагируют на ваши директивы и подчас расправляются с оппозицией быстрее самого игрока.

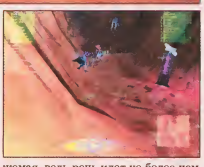
Впрочем, высокой оценки достойно и поведение компьютерных противников - пилотов Cyber Pod'ов из враждебного клана. Негодяи быстро и грамотно перемещаются, ловко уходят от преследования, при этом не стесняясь пользоваться

прыжками. Победа дается весьма нелегко, чему немало способствует и несколько странноватое управление. Отсутствует стрейф, наводить прицел с помощью мышки мучительно тяжело, при этом прицел иногда самопроизвольно съезжает куда-то в сторону, что немедленно отражается на статусе повреждений вашего робота.

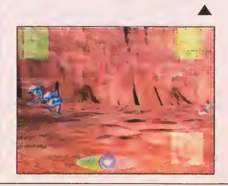
Несколько облегчает жизнь контакт с группой поддержки, представленной небольшим грузовым кораблем, послушно следующим за вашим отрядом на некоторой высоте. Достаточно нажать несколько кнопок на клавиатуре, и с корабля спускается хитрая энергетическая установка (energy tower), обеспечивающая подпитку силовых полей роботов. Просьбу о помощи можете кинуть не только вы, но ваши соратники. Через некоторое время поле боя сплошь и рядом утыкано подобными установками, как вашими, так и противника. Игра приобретает новый смысл - теперь роботы не просто гоняются друг за другом, но и стараются при этом вынести как можно больше мини-энергостанций оппонента. Да, у корабля поддержки можно выпросить и добавку к арсеналу. Если, скажем, ракеты кончились или мины - с воздуха утешат и помогут. Впрочем, боезапас на корабле лимитирован, но чтобы разобраться с врагами народа - должно хватить.



Впечатления же от игрового процесса таковы: по динамичности происходящее очень напоминает мясорубку в Capture the Flag, но пока значительно проигрывает по интересности. Стратегические элементы не сильно помогают делу, нередко просто нет времени отвлекаться, чтобы отдать нужную директиву - успеваешь только отстреливать вражеских роботов да ставить energy tower. Впрочем, окончательное суждение выносить пока поостережемся, ведь речь идет не более чем о ранней пре-альфе.



Зато мы с изрядной долей уверенности можем говорить о графике Cyber Strike 2. Здесь все довольно симпатично и аккуратно - честный real-time lighting, убедительные взрывы, детализованные объекты. Однако до Incoming еще очень далеко, пре-альфовость версии дает себя знать. К моменту релиза совершенно необходимо убрать стыки плоскостей, придать большую естественность ландшафтам, сделать приличный дождь и небо - как в Unreal. Стартовое меню просто обязано быть другим. Управление - доступным для нормального человека. В общем, надеемся, что бета-тестеры откроют разработчикам глаза на столь очевидные недостатки. Иначе о сырости и недоделанности продукта будут трубить все игровые издания.



Владимир Рыжков

Half-Life
Day One

Жанр	FPS
Издатель	Sierra
Разработчик	Valve Software
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200+, 32 Mb RAM, 3D-акселератор
Дата выхода полной версии	октябрь-ноябрь 1998 года

Что происходит?! Ведь всего пару месяцев назад все было тихо. Мы спокойно играли в свежие стратежки, в Unreal, в старый добрый Q2. И тут началось! Как снег на голову выходит демка Sin! Потом с небольшим отрывом появляются Shogo и Half-Life: Day One. Бам! Бам! Наши бедные ручонки вцепились в мышку, в рефлекторном поиске спасения в прыжках и стрейфе, глазенки расширились, а спинной мозг захлестнуло новыми, неведомыми ощущениями. И самое странное – в голове появилось какое-то незнакомое чувство... Похоже, в новых играх приходится думать! Но статьи по Sin и Shogo написаны, DN4Ever вроде еще далеко, можно спокойно перевести дыхание, разложить новые впечатления на ровные кучки и взяться за обзор самой необычной, ожидаемой и внезапной из новинок – OEM версии Half-Life. Читайте внимательно, так как речь пойдет об игре, полная версия которой, скорее всего, найдет свое отражение на обложке следующего номера.

Первое впечатление...

... от Half-Life: Day One напоминает эффект, производимый на зрителей удачным фокусом. Непонятно, как все ЭТО работает. Огромные пространства, заполненные предметами и механизмами, рассматривать которые доставляет удовольствие, так как можно понять их назначение. Люди опаздывают на поезд, роботы занимаются ремонтом, электрокары тянут за собой вереницы вагончиков-контейнеров. Жизнь кипит. И все это происходит удивительно естественно, как само собой разумеющееся. Негде уличить фокусника в мошенничестве, остается только аплодировать ловкости его рук.

Наука в загоне

Day One представляет собой один single-player эпизод, где герою (двадцатисемилетнему ученому-физику) предстоит стать участником неудачного эксперимента, вследствие которого откроется портал между нашим и другим, параллельным миром. Весь огромный подземный исследовательский комплекс (место проведения эксперимента, если кто не понял), в начале игры населенный добродушными охранниками и важными учеными теперь наводнят трупы, раненые и обитатели параллельного мира - причудливые, агрессивные монстры. Нам предстоит провести очкарика через самые невероятные приключения наверх, к дневному свету, где его ждет теплая встреча с посланным правительством спецназом, как раз занятым уничтожением всего живого, включая и очкариков вроде нашего подопечного. На такой вот мрачной ноте сюжетная линия Half-Life: Day One внезапно обрывается, оставляя игрока в неведении относительно дальнейшей судьбы вооруженного автоматом лабораторного червячка, а лабораторного червячка – загнанным в заваленную шахту лифта и обложенным со всех сторон спецназом.

Just think it

А вот теперь я буду описывать то, чем прожужжал все уши своим друзьям и знакомым – игровой процесс Half-Life. Рекламный лозунг игры звучит как "Run, Think, Shoot, Live". И ведь не врет, прохвост! На протяжении всего доступного в OEM-версии эпизода игроку, чтобы сделать возможным последний пункт написанной выше громкой фразы, придется всерьез заняться первыми тремя. Особенно вторым. Думать приходится постоянно. Ты так и представляешь себя, сидящим на корточках посреди комнаты, заваленной свежепристреленными монстрами и думающим, как бы выбраться из этого... очередного затруднительного положения. Как миновать некстати разрушившийся мост? Как оказаться за запертой бронированной дверью? Как справиться с установленной за углом автоматической шестиствольной пушкой? Как? Как?! Шарм игры заключается в том, что решение всегда есть, оно всегда доступно и изящно. Незримая сценарная линия никак не проявляет себя, но косвенно постоянно присутствует. Игра не поделена на уровни явно – при переходе с одной части этапа на другую она просто приостанавливает вас, хрюкает жестким диском и пропускает дальше. За все время игры в Day One игрок ни разу не увидит текста, поясняющего текущую задачу, не наткнется на надпись "need a red key" и не будет делать то, что делать не хочет. От героя требуется только одно: пуская в ход всю свою находчивость и сноровку, выжить. А игра, повинуясь законам жанра кино, известного как "триллер", предоставляет ему такую возможность. По-киношному

внезапно с потолка падают маленькие визжащие твари, эффектно брызжет на стены зеленовато-желтая кровь, трагично погибают от пуль солдат выбегающие им навстречу в поисках спасения ученые. Игрок всегда оказывается невольным участником событий, а не действующим по указке убийцей. Знаете, как супергерои из боевиков, которые в начале фильма ведут сынишку на хоккей, а под конец – предотвращают взрыв стадиона.

Как же это возможно?!

Я ведь сказал – не знаю! Ловкость рук. Расскажу лучше, что видел. Все монстры и NPC ведут себя довольно сложно, но завязка каждой конкретной сценки, как правило, создается старыми добрыми скриптами. Прошел герой по определенной линии – "Камера!" – ближайшая дверь разлетается в щепки и появляется очередной монстр. Однако, в рамках каждой конкретной сценки жизнь действительно кипит, как нам и обещали. Большие животные по собственной инициативе охотятся на маленьких, автоматические пулеметы исправно вырезают все живое, маленькие крабообразные твари поедают трупы и суетятся вокруг автоматов с газировкой. В принципе, за действиями всех монстров, особенно тех, что покрупней и почеловекообразней, явно прослеживается острый аналитический ум, причем ум кроманьонца, а не неандертальца, так как в коллективе зверушки действуют слаженно и с чувством локтя. Но бедняги не умеют быстро стрелять и бегать, а посему против шотгана, автомата и кваkерской наглости практически беспомощны. Но есть все основания полагать, что в полной версии игры мы получим более серьезных соперников. Имя этим основаниям – спецназ. С трудом сдерживаю себя, чтобы не разговориться и не разболтать все – надо же оставить красочные эпитеты для статьи по полной версии. Скажу только, что спецназовцы из Half-Life – первый компьютерный соперник, вызвавший у меня настоящее чувство загнанности в угол. Чувство, что за тобой охотятся вооруженные так же как ты, но превосходящие численно и хорошо организованные солдаты. Если вы не схалтурите с выбором уровня сложности, то гарантированно испытаете то же самое. Двигаются короткими перебежками, используя укрытия, прикрывая друг друга. При этом AI не мухлюет - ни один компьютерный враг не "знает" заранее, где находится игрок. Открыл огонь, выдал свое расположение – готовься к сюрпризам. Ребята в серо-черном камуфляже обойдут, окружат свою цель и аккуратно пристрелят. Окопался в неудобном для штурма месте - закидают гранатами. Как это возможно? Не спрашивайте! Ловкость рук!

О тактике, гвоздодерах и супергероях

В корне изменилась тактика боя – стрейф и прыжки практически бесполезны. Теперь нужно постоянно менять позицию, отступать, так как ты в меньшинстве, искать удобную точку для стрельбы и стараться поставить противника в невыгодное положение. Есть несколько интересных мелочей, на которые стоит обратить внимание. Во-первых, оружие теперь имеет такое полезное качество как емкость магазина. Расстрелял магазин – заряжай. И не надо суетливо жать на спусковой крючок – ничего путного кроме щелчков из этого не получится. Во-вторых, оружие теперь не просто идет одно за другим, а поделено на группы. Так, например, шотган и автомат относятся к одной группе, а гранаты - совсем к другой. Есть еще пистолет и монтировка-гвоздодер. Перелистывать по кругу оружие внутри группы можно по старинке – нажатием одной клавиши. А вот чтобы поменять пистолет на, скажем, гранату, нам придется отпустить мышку, остановиться и, тратя время, вызвать специальную менюшку, переключиться на нужную группу оружия, нажать Enter. Нравится? Нет? А все супергерои долго копаются, меняя верный автомат на гранатомет. Дань реальности, понимаешь... О чем я? А! Тактика. То, что игра теперь вынуждает нас меткими врагами и изобилующими нычками интерьерами на совершенно законных основаниях кемперить и отступать, а так же то, что переключение оружия превращено в долгий и захватывающий процесс, позволяет размечтаться и предположить, что мультиплеерные бои полной версии игры будут проходить примерно в том же ключе. Возможно, мы получим захватывающие, как в фильмах Джона Ву, перестрелки, вместо ставших традицией беготни и сбора боеприпасов на скорость. Все! Можете жечь меня на костре.

Искусство – в массы!

Графика... Такого вы еще не видели. Стоп! Вернитесь к началу строчки и перечитайте еще раз – это не то, что вы подумали – это правда. За весь период прохождения Half-Life: Day One

я не увидел ни одного не к месту вылепленного цветного освещения, ни одного выстрела-фейерверка и ни одной стены, не похожей на настоящую стену. Естественность – вот девиз, под которым создавалась игра. Глупая разноцветность Forsaken здесь преследуется по закону и искореняется. Это действительно какой-то фокус. Ребята из Valve Software положили в черный цилиндр корявый и сырой движок первого Quake и превратили его в голубя! О графических чудесах претворенных в жизнь создателями Half-Life, неоднократно писалось во всех игровых изданиях, включая наше. Не буду тратить время и место на их перечисление. Тем более, что у вас есть скриншоты, а у меня - более важная новость. Скорость работы игры. Даже в software-режиме она работает вполне приемлемо, причем без существенных потерь в качестве изображения. Вы, конечно, не получите filtering и 35 кадров в секунду на P200, но на многих машинах, где Unreal просто вставал, Half-Life будет радовать глаз и даже позволит осмысленно целиться, прыгать и бегать.

Запомни, сынок: F=m*a!

Мне как-то боязно говорить такие серьезные вещи, но, похоже, шутеры меняются, и вскоре сегодняшних передовиков-любимцев вроде Q2 будут называть бестолковыми и суетливыми вдобавок к некрасивым и скучным. Мы научимся прятаться, следить за количеством патронов в магазине, стрелять в голову и привыкнем наслаждаться крутыми поворотами сценария. Истреблять врагов сотнями становится немодно. Так что всем учиться ползать по-пластунски и зубрить первый закон Ньютона! Half-Life идет... ▲

Владимир Рыжков

Shogo
Mobile Armor Division

Жанр	FPS
Издатель	Monolith Productions, Inc.
Разработчик	Lithtech
Российская локализация	Snowball Interactive, 1C Мультимедиа
Системные требования	Pentium 166, 32 Mb
Рекомендуется	Pentium II, 4Mb+ D3D-совместимая видеокарта
Multiplayer	Internet, IPX, Modem, DirectPlay

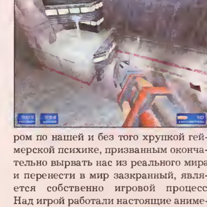
Так уж исторически сложилось, что аниме, как они известны относительно небольшому числу поклонников этого жанра мультипликации или “японские мультики”, как их называет непросвещенное большинство, всегда являлись предметом ожесточенных споров. Колкие остроты противников жанра по поводу огромных глаз и разноцветных волос стали наскучивать, а его фанаты уже рефлекторно отыскивают в любимых мультфильмах доводы в подтверждение того, что “аниме – не сакс”. Но так как до трибуны на этот раз дорвался ваш покорный слуга, то вот что я вам скажу: мне в аниме всегда нравились взззрывы!

Так оставим ненужные споры...

Вы можете фанатеть от разноцветных волос, можете при их виде раздражаться, но Robotech-то смотрели все. Mecha, гигантские и грациозные, ощетинившиеся антеннами, орудиями и стабилизаторами, заставляли трепетать сердца каждого из нас. Только безумец или, может быть, девчонка не хотели бы оказаться за штурвалом десятиметровой квинтэссенции мощи, прожигающей себе путь сквозь сталь, бетон и броню. Так давайте отбросим ненужные споры о размере глаз и дружно прыгнем в кабину этого ходячего эпицентра землетрясения! Долгожданная возможность сделать это представляется нам в игре Shogo: Mobile Armor Division (в российской локализации - Ярость: Восстание на Кронусе). Среди FPS последней волны (SIN, Half-Life, Unreal) проработанный до мелочей мир и четкая сюжетная линия стали необходимым атрибутом. В Shogo и то, и другое позаимствовано из аниме.

Не стану путать читателя, пересказывая сюжетные перипетии игры в подробностях. Скажу о важном: сюжет, в полном соответствии с законами жанра (аниме), вертит главным героем как заблагорассудится. Действие происходит на фоне противостояния мегакорпораций, в которое, к тому же, ввязались повстанцы-фанатики. Главный герой занят выполнением задания по уничтожению их лидера и, к тому же, ему предстоит найти пропавших друзей и отмыть запятнанную честь воина. Дальше разбирайтесь своими силами – так интересней. Предупреждаю только, что если вы отправились кого-то убивать, то это еще не значит, что операция окончится успехом. Героя ждут засады, провалы, отступления, изменения первоначальных планов и просто крупные подставы. И это, подчеркну еще раз, в масштабах всего сценария игры - вам целыми миссиями придется заниматься спасением собственной шкуры или поиском какого-нибудь обходного пути.

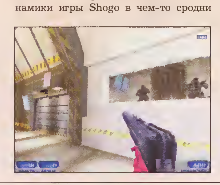
Вторым, еще более страшным ударом по нашей и без того хрупкой геймерской психике, призванным окончательно вырвать нас из реального мира и перенести в мир заэкранный, является собственно игровой процесс. Над игрой работали настоящие аниме-художники и аниме-дизайнеры (стыжусь своего невежества, но не могу подобрать на русском удачный синоним буржуйского названия профессии mechanical designer – человек, занимающийся созданием облика собственно Mecha, а также прочих механизмов в аниме). Увиденное мной на экране во время первого же боя на улицах города в Shogo, заставило затаить дыхание, дабы не пугать домашних восторженным визгом. Проступающие сквозь смог угловатые силуэты роботов, издаваемые ими звуки – эта смесь лязганья, гула и шипения (сложно передать, но вы знаете, о чем я...), хищные стайки ракет, оставляющих корявые седые шлейфы и разом впивающихся в сияющие ночными огнями стены небоскребов, которые тут же расцветают белоснежными сферами взрывов. Вылетающие из этого ада и кувыркающиеся в воздухе разбитые танки, секунду назад ведшие ураганный огонь. Все это, в сочетании со стремительностью развития сценария, создает настоящее ощущение приключения. Ты не знаешь, что ждет тебя после выполнения текущей задачи. Миссии в Shogo короткие, яркие и полные действия. Тут не надо прочесывать целые этапы – не успел оправиться от последнего боя, как сценарная линия резко ломается и несет к новым приключениям, таким же ярким и внезапным.



Посерьезней...

Попробую теперь обуздать свои впечатления и рассказать связно хоть что-нибудь. В плане организации собственно игрового процесса, Shogo следует канонам и тенденциям жанра FPS. Основная задача, как и положено, состоит в истреблении врагов, расстав-

ленных по этапам и нафаршированных оружием и боеприпасами, которые вываливаются после непосредственного претворения в жизнь основной задачи (смотри выше). Прямо при загрузке нового уровня, игроку показывают текст, объясняющий текущую ситуацию. Далее следует короткий мультфильм, выполненный на движке игры, дающий как бы завязку предстоящих событий и возможность оглядеться. Затем герой получает в руки либо рычаги управления роботом (одной из нескольких различных моделей), либо ручное стрелковое оружие (часть миссий придется пройти пешком, а не на стальном коне), и при помощи огромного арсенала средств уничтожения начинает выполнять свежеполученное задание. Оружия действительно много, и все оно выглядит и действует очень впечатляюще. Перечисление звучных названий и занятных принципов действия этих игрушек ничего не даст – взгляните лучше на иллюстрации. Уровни спроектированы весьма грамотно. Заблудиться просто негде – цепкие лапы сценария хватают игрока в начале миссии и, перестрелка за перестрелкой, доводят до конца. При этом не создается ощущение комнаты страха с посетителями, пристегнутыми к своим местам-вагончикам предохранительными ремнями. Обещаю, вы сами будете послушно рваться в бой, шалея от головокружительных успехов и стремительного продвижения в тыл противника. В плане динамики игры Shogo в чем-то сродни Extreme Assault. В поведении врагов есть пробелы, которые непростительны для современного шутера, но они с запасом покрываются динамичностью игры, ее красотой и главной лакмусовой бумажкой для проверки качества геймплея – чувством соответствия сложности игры способностям игрока. Игра не кажется ни простой, ни сложной, ни скучной, а каждый поверженный противник доставляет радость. Хотя бы потому, что он так внезапно появился в дверном проеме со всей своей угловатостью и изяществом. Да, AI в Shogo действительно не предмет для восторгов, но я, рискуя навлечь на себя гнев редактора (не боись, не навлечешь :) - прим. Гл.ред.), просто умолчу о его недостатках – очень уж интересно играть.



А что у нее внутри?

Как ты уже, вероятно, догадался, проницательный читатель, графика этой игры произвела на автора сильное впечатление. Так и есть – движок от Lithtech, действительно хорош, хотя и проигрывает, скажем, Half-Life. Взрывы и прочие спецэффекты, вроде кровавых луж, шлейфов от ракет и дыма выполнены на пять с плюсом. Кстати, о крови: ее так много, что в опциях игры есть возможность отключить излишнюю кровавость. Стекающие по стенам останки пехотинцев, разбросанные взрывом, это, знаете ли, может показаться несколько чересчур. Огорчу владельцев машин без 3D-акселератора - придется купить, так как без него игра работает чисто формально. Странное впечатление производят движения людей в игре. Они несколько неестественны и выглядят как-то фальшиво. Но, учитывая, что при создании Shogo использовалась технология motion-capture, не буду придираться к анимации, сочтя ее необычность за своеобразие замысла авторов.

Звуки... Музыки...

И те, и другие выполнены на самом высоком уровне. Это как раз то звуко-

вое сопровождение, которое должно быть в такого рода аниме. С начальной заставки и на протяжении всей игры мы являемся главными героями мультфильма о людях и роботах, озвученного соответствующим образом, разумеется. Если вам интересно, не утомляет ли музыка - нет, музыка не утомляет. Впечатляет ли звук? О, да! Звук впечатляет.

Однобокая елка

Shogo можно сравнить с новогодней елкой, наряженной только с тех сторон, которые не смотрят в угол. Многопользовательская сторона игры смотрит как раз туда. Поддерживаются все мыслимые виды соединений, за исключением, может быть, языка жестов, но игра создана не для того. Здесь намного интересней нестись сквозь вражеские заслоны, сея смерть и разрушение, чем охотиться за прыгающим и стрейфящимся (простите, не знаю как это будет по-русски) противником. Покататься на любом из шести роботов, конечно, здорово, но совершенно очевидно, что стать видом спорта, как всеми почитаемые старички Q и Q2, Shogo не суждено. Для тех, кто играл по сетке в Jedi Knight или Mechwarrior 2, все-таки скажу, что оружие тут неплохо сбалансировано, а роботы различаются как скоростью, так и толщиной брони.

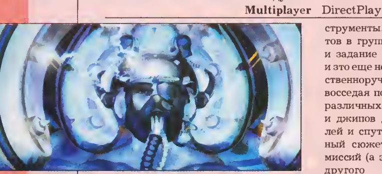
Это не конец

Рассмотренная игра, несомненно, событие в игровом мире. Shogo демонстрирует потрясающую играбельность исключительно за счет прекрасной атмосферы игры, противопоставив конкурентам с их расчудесным искусственным интеллектом и приближением к реальности, почти аркадную стрельбу по монстрам, положенную на стремительный мультяшный сценарий. Shogo – пример правильного вложения денег в талант. Все козыри игры, такие как позаимствованный из аниме мир или красивые спецэффекты отыграли безошибочно. Мы можем поздравить друг друга - хит родился.

Владимир Рыжков aka Ryzh_Kov

Urban Assault

Жанр	Action+RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	TerraTools
Системные требования	Pentium 120, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 120+, 32Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	DirectPlay



Я в гневе. Мои лучшие чувства оскорблены. Судя по обещаниям разработчиков, зта игра должна была оправдать все мечты стратегомана-зкшновца. Как завораживающе выглядели скриншоты... Сколько новых горизонтов должна была открыть Urban Assault в обоих этих жанрах... И что же мы видим в итоге? Мы видим плохую игру. Плохую, причем по всем пунктам, ранее выдаваемым за преимущества, фичи и просто гениальные идеи. Удивительнее всего то, что все обещания разработчиками были выполнены. Но как! Дитя Microsoft и TerraTools чудесным образом сочетает в себе уйму хороших задумок и отвратительный геймплей. Что ж, сказанное мной только что – серьезное обвинение, которое не должно быть голословным. Желающие могут не перелистывать страницу, а вместе с вашим покорным слугой пересмотреть необычайные особенности Urban Assault с доступной теперь точки зрения.

Специальное предложение!

Итак, начнем. Нам была обещана игра, сочетающая в себе злементы Action и RTS. Игра с великолепным, разумеется, 3D движком, позволяющим отслеживать до 250 контролируемых AI юнитов без потери производительности. Игра, дающая нашему стратегическому гению все необходимые для управления зтой армией инструменты, как то: объединение юнитов в группы, установка waypoint'ов и задание модели их поведения. "Но и зто еще не все!" Нам предстояло собственноручно водить войска в атаку, восседая по желанию на любом из 15 различных типов техники, от танков и джипов до вертолетов, истребителей и спутников-шпионов. Нелинейный сюжет из более чем тридцати миссий (а это круто и для того и для другого жанра, согласитесь). Multyplayer до четырех игроков, через все мыслимые виды соединений, причем каждый из участников может играть за любую из пяти сторон. И у каждой из них своя история, мотивы и непохожий на другие набор юнитов. Казалось бы, что еще нужно для идеальной игры? Да ничего! Дайте нам обещанное и зтого хватит. И нам дали...

Сценарий...

Лаконичен, апокалиптичен и футуристичен, от чего создается впечатление его формального присутствия и высосанности из пальца. 2017 год, война, из-за некоей "Большой Ошибки" биосфера Земли практически уничтожена, остатки человечества раскололись на три враждующих группы: Resistance — просто люди, хотят, чтобы все было путем; The Ghorkovs – братские народы Евразии, не в меру милитаризованные, объединившиеся в едином стремлении уничтожить Resistance за то, что те их подставили когда-то в прошлом, а также всех остальных за то, что враги; The Taekasts – древний культ, фанатики, очевидно, в прошлом состояли в Green Peace, так как мечтают истребить Resistance за уничтожение биосферы. К участникам разборки вскоре присоединяются две расы инопланетян. Одна – высокотехнологичные Mykonians, хотят засунуть внутрь Земли некую Parasite Machine, которая будет добывать им знергию, а планете ничего хорошего зто не сулит. Другая раса — The Sulgogars, все их боевые единицы – живые организмы, продукты манипуляций с генами (и не говорите мне, что где-то уже зто слышали). Как и все живые существа, ищут возможности для размножения и расширения ареала обитания, вот и воюют. После той самой Ошибки людей выжило немного, позтому воевать приходится толпами роботов, для управления которыми отбирают только

одного человека, но зато лучшего из лучших (догадываетесь, о ком я говорю?) и, не долго думая, засовывают его в здоровенную машину, Host Station, позволяющую ему с одинаковой легкостью контролировать целую армию дронов или одну единственную боевую единицу. Вот и все! Воюйте на здоровье.

Настольные войны

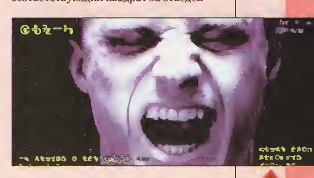
В первую очередь игра разочарует стратегов. Каждый ее элемент, являющийся необходимым атрибутом стратегии в реальном времени, приводит в бешенство своей оригинальностью, изяществом идеи, мощностью и потрясающей бессмысленностью! Я поясню. "По умолчанию" игрок обозревает орлиным взором трехмерное поле боя из кабины Host Station (гигантского стального пончика с антенной), и в его руках находятся два основных средства управления – нет, не скипетр и держава, как подумали некоторые, а Overhead Map и Squadron Manager. Расскажу о них по порядку.

Так называемая Overhead Map – настоящая RTS'овская двухмерная карта, даром что полупрозрачная и "наклеена" прямо на лобовое стекло. Сделана в виде масштабируемого и перемещаемого окна, есть zoom. Весьма условно отображает поделенное на квадраты поле боя с ползающими по нему разноцветными картинками, обозначающими, также весьма условно, "свои" и вражеские юниты. Все команды подчиненным отдаются именно через это интерфейсное чудо. Waypoint'ы приветствуются.

Squadron Manager. Окошко поменьше, но от этого не менее перемещаемое и масштабируемое. Позволяет нам простым drag&drop'ом создавать группы юнитов (до 50 в одном отряде), переключаться между соединениями и передавать боевые единицы одного отряда другому. Также позволяет задавать уровень агрессивности группы – от "отступать" до "патрулировать" и просто "устроить резню". Очень удобно. Двойным щелчком на юните (в карте или в Squadron Manager'е, не имеет значения) переносимся непосредственно за его рычаги, но об этом попозже.

А теперь давайте-ка прикинем, куда можно приложить всю эту силищу? Собственно арена боя представляет собой, как правило, ровное поле, утыканное параллелепипедами, символизирующими дома. Иногда попадаются сплошные длинные стены, через которые не может пройти наземная техника. Иногда – возвышения, не влияющие на скорость передвижения. На этом перечень элементов пейзажа заканчивается. Никаких важных высот, мостов и рек для форсирования.

Ресурсов – два. Электростанции и территория. В начале каждой миссии ваш "летающий пончик" высаживают где-нибудь в уголке карты, после чего в наши задачи входит: небольшим отрядом найти и захватить электростанцию и телепортировать туда Host Station. С этого момента у нас появляется постоянно пополняющийся до некоторого предела запас энергии, и мы можем позволить себе строить столько юнитов, сколько захотим. Далее начинаем гонять по плоской карте тучные стада техники, захватывая квадрат за квадратом. На некоторых миссиях попадаются квадраты с апгрейдами. Иногда они дают возможность строить новые юниты, иногда – улучшают характеристики старых. После захвата апгрейдов нам больше нечего делать в этом районе. Мы развиваем победоносное шествие, находим и уничтожаем "пончик" противника, после чего идем на выход – клетку с устройством называемым Beam Gate. Захватываем ее, телепортируем туда родную Host Station и сваливаем. Миссия выполнена. Задачи, конечно, оригинальные, но одни и те же в каждом новом задании. Встречаются лишь минимальные отклонения, вроде атаки нашей базы в самом начале миссии или необходимости обезвредить бомбу, захватив соответствующий квадрат за отведен-



ное время. Больше на стратегическом уровне в Urban Assault делать нечего. Тут нельзя победить превосходящие силы противника и нельзя победить, не располагая превосходящими силами. Хитростей нет, так как негде хитрить. По передвижению стаек цветных картинок на карте невозможно оценить тактическую обстановку, а в кабине танка на это нет времени – убьют. Благодаря запасу из пяти моделей поведения на разные случаи жизни, мы можем заставить подчиненных вести себя более-менее грамотно в любой ситуации, но это не делает интересной войну "на столе". Единственным приложением наших стратегических познаний может стать подбор состава групп. Некоторые типы техники особенно эффективны против определенных соперников. Не используя это преимущество, мы просто будем уничтожать юниты противника медленнее, чем он их производит.

Тест на реализм

"Ладно",– скажете вы, "пусть как стратегия Urban Assault и не дотягивает до хита, но ведь есть еще Action!" Да, есть. И в нем вторая боль этой многострадальной игры. Идея управлять RTS'ными юнитами по-симуляторному была реализована в игре буквально. Без каких-либо уступок в сторону Action. Все танчики и самолетики имеют RTS'ное количество брони, один вид оружия с бесконечными патронами (что в наше время маловато и для "настоящей" стратегии) и воюют по-RTS'ному бестолково. Выглядящая на карте приятным пятном определенного цвета, в 3D-действительности группа юнитов представляет собой стадо копошащихся и сталкивающихся между собой гробиков (еще бы, кто потянет 250 красивых моделей "без потери производительности"?). Вертолеты не умеют стрейфиться, а танки – вертеть башней. Управление я бы назвал простым, но неудобным. Со стороны разработчиков было самонадеянно требовать от игроков-стратегов приучаться к управлению наземной и воздушной техникой, и одновременно командовать войсками. Это здорово перегружает мозги. Намного ближе народу привычное с детства "WASD"+мышь, как было сделано в великолепной BattleZone. Правда, разработчики гордятся тем, что их детище "дружит" с ForceFeedback -джойстиками, но я еще не видел стратегов, использующих таковые, равно как и "симулянтов", которые захотят ездить на ЭТОМ. Раз уж мы заговорили о "гробиках", то в ущерб разделу "Плач по графике" перейду сразу к этому самому плачу. Визуально игра хороша только одним – цветастостью. Я бы применил фразу "буйство красок", но ее лучше приберечь для игр, где оно сочетается с наличием пейзажа. Здесь же мы имеем лишь цветастость. Натянутую на небо цветастость. Модели техники действительно весьма страшны (взгляните на иллюстрации), да и дома-параллелепипеды (снова иллюстрации) в сочетании с угловатыми горами (иллюстрации) тоже, мягко говоря, не завораживают. Кривизна наложения текстур пугает. 3D-эффекты – на 4 балла. Ничего, что следовало бы отметить. Разумеется, все это не прибавляет виду из танка/вертолета реализма. Звук – на уровне. Забавная подробность: наши роботы отвечают по радио мужественными солдатскими голосами (я прямо вижу ваш испепеляющий взгляд на раздел "Сценарий").

Можно долго размусоливать недостатки Urban Assault как Action-игры, но я лучше просто скажу следующее. Вся суета с полетами на вертолетах и многооконными интерфейсами не стоит и тридцати секунд стояния в скафандре, радом с пушкой из BattleZone, со стрекотом посылающей снаряды в темноту. Это я вам точно говорю. Это – тест на реализм, и Urban Assault его с успехом проваливает.

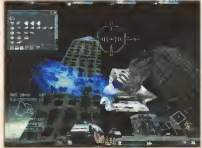
Чтобы быть последовательным...

... скажу вам, что в игре действительно нелинейный сюжет, правда, не выбранные нами миссии остаются доступны для прохождения и позже.

Действительно есть Multyplayer на четырех игроков. Можно будет поиграть на Internet Gaming Zone. Также к исполненным обещаниям можно причислить то, что игра поддерживает MMX, AGP и дружит с Pentium II. Публика ликует...

Неиграбельная мечта

Итак, проницательный читатель, мы рассмотрели ярчайший пример кладбища идей. Мы увидели игру с оригинальным интерфейсом и задачами для игрока, исполненную так,



чтобы угодить, казалось бы, всем последним капризам моды игрового мира, и при этом совершенно неиграбельную. В чем же промашка? Это сложный вопрос. Возможно, игра опоздала с выходом, возможно, дело в нашей избалованности, но, в любом случае, в лице Urban Assault мы получили неплохую попытку создать гибрид двух самых популярных жанров, пусть и менее удачную, чем Uprising и, тем более, BattleZone. Urban Assault – один из пионеров нового жанра. Вечная ей за это память. Аминь.

Издательство «СОЛОН»

предлагает Вашему вниманию следующие книги:

«Настольная книга пользователя IBM PC» — одно из лучших изданий для освоения персонального компьютера. Последовательно изложен материал от азов компьютерной грамотности до использования серьезных программных продуктов. Основной упор сделан на программы, наиболее полезные в практической повседневной работе (операционные системы Windows 3.11 и Windows 95, текстовые редакторы Word 6.0 и 7.0, табличные редакторы Excel 5.0 и 7.0, графические редакторы Corel Draw 5.0 и 6.0). Освещены вопросы, встающие перед индивидуальными пользователями. Приведенные сведения максимально систематизированы, что позволяет использовать эту книгу в качестве настольного справочника.

«Выбор, сборка, апгрейд качественного компьютера» — издание для тех, кто планирует покупку нового компьютера или улучшение уже существующего, и, тем более, для тех, кто намеревается собрать новый компьютер собственными силами. В книге приводятся рекомендации по выбору оптимальной конфигурации, рассматриваются комплектующие различных фирм, проводится их сравнительный анализ. Изложение материала строится исходя из реальных проблем. Для каждого случая, будь то офисный компьютер, рабочая станция или сервер локальной сети, предлагается свое оптимальное решение.

В ближайшее время выйдут в свет новые книги:

Sybase/PowerSoft Power++ 2.0 (визуальное программирование на C++);
Настольная книга пользователя IBM-PC, 3-е издание;
Электронная лаборатория на IBM PC (описание программы Electronics WorkBench);
Книга для пользователей Internet.

Как приобрести наши книги:

В центральных книжных магазинах г. Москвы, в книжных магазинах Вашего города;
На Московских радиорынках в Митино (места R4, X9, E10, B33) и Царицыно (место 121);
Заказать по почте наложенным платежом, обратившись в нашу службу «Книга-почтой».

Напишите нам, какие книги Вы хотели бы увидеть в ближайшее время.

Тел.: (095) 252-36-96
254-44-10
Факс: (095) 252-72-03

129337, Москва, а/я 5

E-Mail: Solon.Pub@relcom.ru

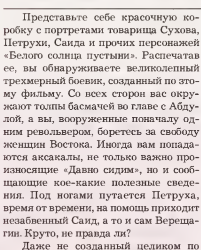
Владимир Веселов

NAM

Жанр	3D action
Издатель	GT Interactive
Разработчик	3D Realms
Системные требования	486 DX4-100, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-133
	Windows 95, DOS

Представьте себе красочную коробку с портретами товарища Сухова, Петрухи, Саида и прочих персонажей «Белого солнца пустыни». Распечатав ее, вы обнаруживаете великолепный трехмерный боевик, созданный по этому фильму. Со всех сторон вас окружают толпы басмачей во главе с Абдулой, а вы, вооруженные поначалу одним револьвером, боретесь за свободу женщин Востока. Иногда вам попадаются аксакалы, не только важно произносящие «Давно сидим», но и сообщающие кое-какие полезные сведения. Под ногами путается Петруха, время от времени, на помощь приходит незабвенный Саид, а то и сам Верещагин. Круто, не правда ли?

Даже не созданный целиком по фильму, а просто использующий в качестве сюжета события Гражданской, Великой Отечественной или Афганской войн боевик, несомненно, имел бы большой успех. Ведь каждый из нас (а особенно те, кому за тридцать) просмотрел немало фильмов об этих войнах, так что атмосфера, царящая в такой игре, была бы знакома всем.



Американские игроки в этом отношении более благополучны, появившаяся недавно игра NAM, посвящена Вьетнамской войне, известной заокеанским игрокам гораздо лучше, чем Вторая Мировая. И фильмов на эту тему там отснято немало. Кое-какие из них довелось посмотреть и российскому зрителю, те же “Рэмбо II”, “Апокалипсис сегодня” или “Охотник на оленей”. Так что и отечественному игроку, происходящие в игре события не покажутся совсем уж непонятными.

Тяжелые будни борца за Свободу и Демократию

Итак, сержант морской пехоты США Алан Уэстморленд по кличке «Медведь» высаживается с вертолета на территории затерянного в джунглях американского лагеря, только что подвергшегося ожесточенным атакам вьетконговцев. Собственно говоря, к моменту его появления в лагере осталось всего несколько человек.

Не успеваете вы задать себе вопрос: «А что я, собственно говоря, должен тут делать?», как из джунглей появляются странные косоглазые ребята в смешных треугольных шляпах и быстренько все объясняют. Полюбовавшись на красочную надпись «Killed in action», вы начинаете миссию заново, действуя более осторожно.

Передвигаясь короткими перебежками от одного домика до другого, вы начинаете исследовать территорию лагеря. За очередным углом вас поджидает сюрприз - американский минометный расчет явно ожидает вашей команды. “Эти ребята мне пригодятся”, - решаете вы и отправляетесь дальше. Но очень скоро выясняется, что кроме этих минометчиков есть еще и другие, явно вам не подчиняющиеся. Где-то там за горкой какой-то неведомый командир отдал приказ обстрелять захваченный вьетнамцами лагерь, в котором своих быть уже не должно. О том, что туда прибыл какой-то там сержант, сообщить ему не удосужились, так что на вашу многострадальную голову начинают сыпаться “родные” мины.

Начав миссию в третий раз, вы стремитесь побыстрее покинуть опасную зону, однако, пробегая мимо одного из домиков, замечаете в окне какого-то парня с повязкой на рукаве. При ближайшем рассмотрении это оказывается санитар, готовый следовать за вами и врачевать ранения. Вдвоем вы углубляетесь в джунгли, выходите на берег реки и добираетесь до ее устья, где расположена американская военная база.

Картина вроде бы мирная, вот только соотечественников на базе не видно. В одном из домов вам все же удается отыскать уцелевшего офицера, который и разъясняет, наконец, вашу задачу.

Тридцать шесть ступеней к победе

Именно столько миссий содержится в игре и пройти их все ой как не просто. Прежде всего, потому, что даже на уровне сложности «BOOT» (так в американской морской пехоте называют зеленых салаг) вам не удастся перебить всех вьетнамцев. В соответствии с правдой жизни, на смену убитому вами бойцу рано или поздно появится новый. Вооружены они нашим (в смысле советским) оружием, с которым умеют неплохо обращаться. Большинство вьетконговцев вовсе не стремятся подставить себя под ваши пули; они умело маневрируют, прячутся за стволами пальм и грудами камней. Но попадаются и такие, которые норовят подойти к вам как можно ближе. Зачем им это нужно? После первого же выстрела по такому бойцу все становиться ясно, это местные камикадзе, со страшной силой взрывающиеся после попадания в них вашей пули. Если такой взрыв происходит достаточно близко, приходится начинать миссию заново.

А ведь есть еще и пулеметные бункеры, подобраться к которым на расстояние броска гранаты очень нелегко, и снайперы, сидящие на скалах и стреляющие по вам с предельной дистанции, и противотанковые ракеты, которые вьетнамцы не жалеют тратить на одиночного бойца. Да и собственная авиация, любящая бомбить по площадям и не заботящаяся о том, что внизу бродит бравый сержант, тоже не облегчает жизнь.

Помимо врагов, жизнь морского пехотинца осложняют и сами джунгли Индокитая. Они практически непроходимы, продвигаться от одной поляны к другой можно только по узким тропинкам (таким нехитрым способом авторы имитировали классический лабиринт 3D action). Впрочем, попадаются и довольно обширные открытые пространства, поймы рек, горные плато, рисовые поля. Конечно же, не обошлось и без затерянных в джунглях вьетнамских деревушек, подвесных мостиков через ущелья и прочей экзотики.

Но ни что так не может осложнить жизнь, как собственное начальство. Помимо того, что оно постоянно будет ставить перед вами явно невыполнимые задачи, посылать в бой в одиночку или всего с двумя-тремя помощниками, заставлять воевать и днем и ночью, начальство еще и почти не заботится о вашем снаряжении. В начале миссии вы можете подобрать кое-какое оружие и боеприпасы, иногда даже удается набить свой рюкзак под завязку. Но углубившись в джунгли, вы можете рассчитывать только на собственные силы. Причем, как уже говорилось, противник воюет советским оружием, патроны которого не подходят к американскому, так что разжиться чем-нибудь полезным на трупах врагов, не удастся. Иногда вам посчастливиться найти заброшенный американский склад или сброшенный с парашютом контейнер. В миссиях, проходящих на

территории американских баз и постов, можно найти тайники с оружием, но многие задания вам придется выполнять, используя только первоначальный запас.

Арсенал

Судьба борца за Свободу и Демократию была бы совсем кислой, если бы создатели игры не позаботились снабдить его всем необходимым. Как вы понимаете, прежде всего, это оружие. Разновидностей его так много, что даже не хватило обычных десяти клавиш, одна из них (седьмая) вызывает по очереди два вида оружия.

В игре представлено практически все ручное оружие, применявшиеся американской армией во Вьетнаме, штурмовая винтовка M16A2, ручной пулемет M60, базука M72, гранатомет M79. Не забыт и любимый всеми поклонниками трехмерных стрелялок shotgun, ну а любители экзотики могут опробовать огнемет (между прочим, помогает открывать запертые деревянные двери).

Особо стоит отметить такое оружие, как снайперская винтовка. При ее применении поле зрение сжимается до небольшого кружка с перекрестьем прицела, за то дальность зрения и стрельбы резко возрастает. Вот только жалко, что применять снайперскую винтовку вам придется редко, мало найдется в джунглях достаточно просторных открытых мест.

Даже такой крутой парень, как сержант Уэстморленд не может обойтись в джунглях одним только оружием. Поэтому в игре предусмотрены обычные для 3D action примочки, правда оформлены они довольно оригинально. Так, например, повышающих защиту бутылочек или колбочек в игре нет, но можно найти новый бронежилет и надеть его вместо старого, потрепанного, подняв, таким образом, защиту до ста процентов. Для восстановления здоровья используются аптечки, действующие более-менее традиционно. А вот для полного излечения можно использовать уже упоминавшегося санитара. Можно таскать его за собой и поддерживать, таким образом, постоянно стопроцентное здоровье, но вьетконговцы быстро его прикончат, так что лучше спрятать санитара в укромном месте и время от времени туда возвращаться.

Еще интереснее оформлены полная неуязвимость и способность летать. Первая сделана в виде танка, то есть, выбрав соответствующую опцию, вы как бы оказываетесь за непроницаемой танковой броней, и ни один из врагов не может вас даже поцарапать. Правда, давить противника гусеницами и стрелять из пушки вы не можете, а жаль. Ну а полеты оформлены в виде вертолета, подбирающего вас в любой момент и переносящего в нужную точку.

Несколько нелогичным выглядит применение голограмм, вроде бы американцы такие штуки во Вьетнаме не использовали. Ну что же, можно предположить, что это просто надувное чучело сержанта. Зато приборы ночного видения в то время применялись весьма широко, так что наличие их в игре не вызывает удивления.

Один в джунглях не воин

Как сказал корифей всех наук, великий товарищ Сталин, нет истории личностей, есть история масс! Так что один сержант Медведь, как бы силен он не был, не сможет внедрить правильный образ мыслей во вьетнамские массы. Сознавая это, создатели игры дали ему помощников. Помимо того же санитара, в некоторых миссиях вам даются морские пехотинцы, которые могут следовать за вами, по мере своих сил отстреливая врагов и прикрывая ваш тыл. Иногда такие силы поддержки присутствуют с самого начала, но чаще вы просто находите заблудившихся в джунглях американцев и берете их под свое командование.

Но гораздо полезнее другие персонажи, они не собираются сопровождать вас в скитаниях по джунглям, но дают весьма полезные советы или сообщают ценные сведения. Иногда пройти миссию можно только разыскав такого советчика.

Родное начальство может оказывать вам помощь и в виде артиллерийской и авиационной поддержки. Только вещь это обоюдоострая, авиация и артиллерия бьют ровно в то место, откуда пришла просьба о помощи. Бывает, что поддержка приходит и безо всякой просьбы с вашей стороны. Поэтому, услышав над головой стрекот родных вертолетов или свист снарядов, не стоит радоваться, а лучше побыстрее сматываться восвояси.

Большая бочка дегтя

Игра NAM сделана на том же самом движке, что и Duke Nukem. Со спрайтовыми персонажами, пикселями в пол-экрана, 256-ю цветами и прочими «прелестями» древнего engine.

Почему 3D Realms выбрала именно этот движок, остается только гадать. Может быть, авторы хотели сделать игру доступной как можно более широкой массе игроков (см. системные требования).

Так или иначе, но выбор движка здорово портит игру, будь она сделана хотя бы на основе Quake, поклонников у нее было бы море, а так...

Так что же делать, спросите вы, играть или не играть? Ответим со всей определенностью вождя мирового пролетариата товарища Ленина: «Играть, играть и играть!». Можете быть уверены, уже к середине первой миссии вы перестанете обращать внимание на всякую там графику, и ни с чем не сравнимая атмосфера войны в джунглях, воссозданная со всем возможным реализмом надолго поглотит вас.

Алексей Кравчун aka Gomolog

The Fifth Element

Жанр	3D аркада
Издатель	Activision
Разработчик	Kalisto
Системные требовния	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM, 3Dfx
	Windows 95, 98

Кинокартина «Пятый Элемент» произвела довольно сильное впечатление на поклонников видеопродукции благодаря интересному сюжету и использованию при создании продвинутых компьютерных технологий. Не обошли ее вниманием и разработчики компьютерных игр: компания Kalisto заявила о разработке игры, построенной на сюжете этого блокбастера, которая позиционировалась как 3D-аркада от третьего лица с глубокой сюжетной подоплекой и создавалась на движке от Nightmare Creatures. Первое должно было гарантировать увлекательность, присущую Tomb Raider, а второе - динамичность, являющуюся неотъемлемой чертой «кошмарных существ». Что ж, теперь у нас появилась возможность самолично убедиться, насколько хорош результат, и осчастливит ли он игровую общественность.

Пятая точка

Не исключено, что некоторым читателям неизвестен сюжет фильма (игры). Итак, вкратце: за иллюминатором 2213 год. Земля под угрозой уничтожения - из космических глубин к ней на всех парах несется вселенское зло в виде гигантской кометы. Спасения нет - и спасение найдено! Когда-то давно инопланетяне схоронили на Земле четыре так называемых «элемента», которые в сочетании с пятым помогут решить проблему с кометой. Эти же пришельцы обязались доставить землянам недостающий пятый элемент, да вот незадача - уже на самом на подходе к Байконуру их корабль был уничтожен неизвестной третьей силой. Разгребая обломки, земляне обнаружили маленький кусочек «пятого элемента» - человеческую руку. С помощью генных технологий из части удалось воссоздать целое, рыжеволосую девушку по имени Leeloo, очень даже сверхспособную симпатягу. Девица встает из люльки, оглядывается, и первый же увиденный ею охранник производит на нее настолько сильное впечатление, что она, недолго думая, прыгает из окна небоскреба. Но не разбивается (сверхспособности!), а вместо этого незамедлительно знакомится с таксистом по имени Корбин. Тут-то все и начинается...

The Fifth Element vs...

Поскольку ближайшими родственниками The Fifth Element являются уже упомянутые выше Tomb Raider и Nightmare Creatures, то именно с этими играми мы и будем его сравнивать.

Если сюжет, скажем, TR, несмотря на некоторый примитивизм, весьма тесно переплетался с игровым процессом, то в "Пятом элементе" сюжетная линия связана с игрой довольно слабо. Без предварительного просмотра фильма разобраться в сценарных перипетиях, мягко говоря, трудновато. А выполнять непонятные задания (а именно в этом и состоит сам игровой процесс) вряд ли кому-то покажется интересным. Что делать вам, конечно, объяснят, а вот зачем...

Извольте посмотреть фильм.

В игре два главных героя: таксист Корбин и девушка Лилу. Корбин неплохо владеет огнестрельным оружием, а Лилу предпочитает разбираться со своими врагами в ближнем бою. В ходе игры идет чередование миссий, где предстоит действовать за Корбина, и миссий с участием Лилу. Соответственно, в первом случае вашими врагами будут ребятки, вооруженные автоматами и пистолетами, а во втором - противники, предпочитающие, в основном, так сказать, работать в близком контакте - полицейские с дубинками, роботы-охранники и обезьяноподобные инопланетяне. Как и в большинстве аркад, умом противников не понять. Практически любого врага можно сделать однимдвумя приемами, всего же в игре их около десяти ударов.

Игра разбита на отдельные эпизоды - каждый со своим заданием. К примеру, спасти напарника из тюрьмы или отключить сигнализа-

цию в небоскребе, откуда потом надо быстро унести ноги. Задачи раз от раза не повторяются, чего нельзя сказать о методах их выполнения. Дальше стандартного избивания оппонентов и нажимания различных кнопок дело не пошло: уникальность каждой отдельной миссии обнаруживается лишь в самом ее конце, когда, при нажатии очередной кнопки, вдруг выясняется, что вы, тем самым, освободили своего товарища из энергетической камеры.

Действие игры разворачивается в подвалах зданий и на улицах города, на крышах небоскребов, в космопорте и на борту космического корабля - в общем, «ландшафты» довольно любопытны. И все же по разнообразию игровой обстановки The Fifth Element не дотягивает до TR II.

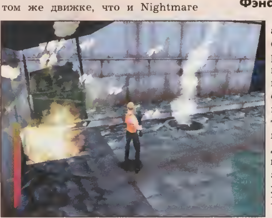
В ваш арсенал включены плазменные гранаты, лучевые пулеметы, энергетические щиты и прочие футуристические штучки. К сожалению, активно используются лишь два вида оружия - граната и автомат. Прочие же довольно бесполезны.

Старый движок-новое исполнение

А сейчас мы обратимся к графической реализации «Пятого элемента». Как уже сообщалось, сделан он на том же движке, что и Nightmare Creatures. Увы, но по части графики игра не дотягивает даже до прародителя: в наличии бледные текстуры и отсутствие динамического освещения. Во время ближнего боя главному герою (героине) ничего не стоит «провалиться» в противника или увязнуть в стене - это в норме вещей.

Зато хороша анимация персонажей: двигаются они вполне естественно. Если бы еще программисты не пожалели на них полигонов... а так угловатость силуэтов сильно мусолит глаза. Подвижность героев, по сравнению с тем же Nightmare Creatures, возросла: теперь можно ползать на четвереньках, делать сальто, исполнять подсечку с разбегу и передвигаться, уцепившись руками за сетчатый потолок или стену.

Завершая разговор о графике «Пятого Элемента», хочется отметить, что все в целом выглядит чересчур сырым. Создается впечатление, что создатели спешили поскорей выбросить игру на рынок, не исправив многие очевидные недоработки. Причем, все перечисленные огрехи относятся к 3Dfx-версии «Пятого элемента». Неакселерированный вариант выглядит и вовсе отвратно - софтверный рендеринг совершенно “не катит”.



Фэнам посвящается

Пора подводить итог, а выводы напрашиваются самые неутешительные. Игра явно не дотягивает до современного уровня по части графики, сюжет настолько отстранен от игрового процесса, что без предварительного просмотра фильма практически не понятен. Добивают игру слабый AI противников и неудачное звуковое оформление - все указывает на то, что The Fifth Element способен увлечь разве что фанатов одноименного movie. Много ли среди вас таких фанатов, господа?

Кирилл Шитарев, Олег Полянский

Deathtrap Dungeon

Жанр	3D аркада + RPG
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Asylum Studios
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166 MMX, 32 Mb RAM, 4 Mb VideoRAM, 3Dfx
Multiplayer	Модем, LAN
	Windows 95

"...Дом сверкал жизнью и красками, шуты звенели бубенчиками, белые мыши танцевали миниатюрную кадриль под музыку карликов, которые щекотали крохотные скрипки игрушечными смычками, и стаи летучих мышей кружили у разверстых пастей горгулий, извергавших холодное, хмельное, пенное вино..."

Рей Брэдбери, "Марсианские хроники: апрель 2005, Эшер II"

Похоже, завивается очередной виток спирали клонирования пожилого Tomb Raider'а. Вслед за полукровкой Die by the Sword последовал еще один проект, взращенный поклонниками Лавкрафта из Asylum Studios и изданный любителями девушек с пистолетами и денег с президентами из Eidos, - Deathtrap Dungeon. Игра попала в редакцию с некоторым запозданием, зато у нас было достаточно времени, чтобы в ней хорошо повозиться. Мы клали ее под пресс, пропускали через нее ток высокого напряжения и окружали облаком плазмы при температуре в 20 млн. градусов Кельвина. И с прискорбием констатируем, что DD не выдержала столь экстремальных условий, сломавшись окончательно где-то к середине испытаний и оставив после себя вызывающие искреннее сочувствие (и даже недоумение) осколки. Которые, однако, мы тщательно сохранили и сейчас попытаемся вместе с вами склеить в единое и неделимое целое - вдруг получится? Не разглагольствуя долее, приступим к процессу.

Дом Эшеров

Сюжет Deathtrap Dungeon основан на одноименной книге из сверхпопулярной за границей серии Fighting Fantasy. К слову, ее отцами-основателями являются Ян Ливингстон и Стив Джексон - фигуры в околоролевых кругах известные и уважаемые. Итак...

...очень богатый и обозленный жизнью барон решил немного поразвлечься: построил рядом с подвластным ему городом подземный лабиринт, достойный мастерка Дедала, и в лучших злодейских традициях населил тот лабиринт всякими темными тварями. А чтоб тварям не было скучно, расставил у них в номерах множество опасных ловушек. Каждому лабиринту - свой Персей, решил барон, заканчивая очередную партию в Dungeon Keeper. Чем привлечь героя? Известно чем - деньгами. На всех перекрестках была вывешена реклама, сулившая посетителям парка развлечений сумму в 10.000 золотых. Для получения вожделенного приза требовался сущий пустяк - перебить население лабиринта во главе с Красным Драконом.

Ясное дело, что игроку и предстоит стать тем самым героем, задавшимся целью низвести к нулю все демографические показатели названного подземелья, дабы напоследок явиться к титулованному проказнику и поинтересоваться у него, куда тот девал сокровища убиенной тещи. Для выполнения этой сверхзадачи на выбор предоставляется целых два верных последователя мисс Крофт: плечистый и проверенный в боях парень по кличке Chaindog и худощавая, но юркая Red Lotus. Однако не стоит долго мучиться альтернативой - отличия героев носят преимущественно косметический характер.

Если же есть и некосметические, то они заключаются только в предыстории. "Цепной пес" превратился в заправского воителя благодаря ежедневным схваткам на гладиаторских аренах. В один прекрасный день эти упражнения ему надоели и, порешив стражника, он отправился на поиски несметных сокровищ и прилагающихся к ним приключений. Девушка же с детства воспитывалась сердобольными корсарами, у которых и научилась осмысленно махать мечом.

Ну что, будем критиковать сюжет? Будем. Покритиковали? Едем дальше.

Хозяева луна-парка

Все встречающиеся в игре недруги взяты из серии Fighting Fantasy, что, впрочем, не предполагает их абсолютной "фэнтезийности". Всех разновидностей монстров - порядка пяти десятков. К сожалению, обещанных мумий обнаружено не было, зато вместо них героя постоянно донимает прочая нежить, представленная в явно избыточном количестве. Скелеты обычные, скелеты-лучники, привидения, лорды-скелеты, оживленные некромантами рыцари плюс несколько подвидов зомби. Не уступает этому потустороннему бестиарию и, так сказать, зоопарк, включающий "условно живых" монстров. Орки обычные, стреляющие, высоченные урук-хайи; шипящие люди-змеи, уродливые карлики, поклоняющиеся хаосу алхимики. Встречаются и абсолютно уникальные твари-полубоссы типа мощных тира-

нозавров, медуз-горгон, чей взгляд превращает персонажа в камень, короля демонов, практически неподвластного воздействию магии. С ними придется основательно повозиться, подбирая нужную тактику. Сами же боссы - не только очень сильные создания, но и представляют собой некое подобие логической загадки. Скажем, кислотной жабе-переростку надо обязательно попадать по единственному уязвимому месту, а фиолетовый дракон уничтожается только черным мечом, который он же и охраняет. Впрочем, подобная "логика" далеко не новинка - искать немытую ахиллесову пятку монстра нас учили еще во времена Creature Shock.

Оппоненты, несомненно, обладают зачатками интеллекта. Бывает, пытаются окружить, обойти с тыла или заманить в ловушку. Или отвлечь внимание, пока не подойдут более дюжие компаньоны. На узких мостах вас обязательно попытаются столкнуть вниз, в пропасть. Словом, барон наверняка отбирал жильцов для своего лабиринта по конкурсу, отсеивая претендентов с отрицательным IQ.

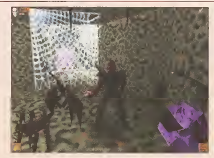
Понятное дело, что кроме активно мешающих монстров дизайнеры приготовили и "пассивные" средства обороны - само название игры переводится приблизительно как "Подземелье смертельных ловушек". Ловушек много, они разнообразны и непредсказуемы. Успехи создателей проекта в подлячочно-ловушечном деле более чем ощутимы. Чувствуется скрытое напряжение, которое заставляет опасаться вроде бы ничем не примечательного участка пола или странных дырочек в стенах. А опасаться жизненно необходимо. Нажал безобидную кнопку, а она - бац! - и выпустила по герою дюжины три острых стрел. Или открыла ему кратчайшую дорогу на внизурасположенные шипы. Падение же длится подчас издевательски долго, дабы игрок хорошенько все прочувствовал и осознал, что питие из всех подряд луж действительно может привести к превращению в козленочка. Есть и совсем уж экзотические варианты глумления над посетителями - вроде переключателя, который отключает одну ловушку, но включает при этом другую, еще более опасную. Словом, большой плюс к итоговой оценке Deathtrap Dungeon можно прибавить именно за оригинальную атмосферу уровней. Сами по себе они не очень велики, однако настолько насыщены действием, что невольно начинаешь преувеличивать их размеры. Действие же заключается не столько в уничтожении монстров, сколько в решении всяческих акробатических головоломок, открывающих переход на очередной уровень. Игрокам в DD необходимо запастись изрядным терпением, ибо нередко встречаются моменты, требующие гораздо большей ловкости пальцев, чем, например, для того же Tomb Raider. Скажем, забраться под потолок многоярусного уровня для добычи находящегося там ключа или дерганья рычага удается далеко не с первой попытки - любители аркад, вероятно, будут в восторге от десятикратного покорения одних и тех же бастионов, а вот за прочих игроков мы бы не поручились.

Die by the spell

Ассортимент оружия и заклинаний значителен. Считаем: восемь волшебных спеллов, столько же видов оружия ближнего боя плюс шесть средств дистанционной атаки. Итого двадцать два. Приплюсуйте сюда еще набор оберегов и зелий - во множестве попадаются всякоразные полезные штучки, как лечащие, так и придающие гигантскую силу, ускоряющие, защищающие от огненных воздействий, дарующие невидимость, частичную неуязвимость, способность противостоять магии, излечивающие яды. Соответственно, сами бои не сводятся к занудному мечемахательству, но сопровождаются выработкой конкретной тактики, наилучшим образом отвечающей сложившейся ситуации.

Кроме того, как уже было сказано, существуют уникальные твари, к которым необходим особый подход. Те же призраки обладают иммунитетом к обычным видам оружия, и уничтожить их можно лишь с помощью серебряного клинка. Схожая ситуация и с каменными монстрами - их берет только заколдованный молот. По крупным противникам удобно долбить из ракетницы, мелких же легче сносить струей пламени из огнемета.

Маны у персонажей нет, а заклинания поступают из одноразовых свитков. Попадаются они весьма нечасто, но зато порой могут решить исход схватки. Тут и банальный файрболл, и сверхмощный Ark of Power, и какая-то невнятная боевая хрюшка, обмотанная приличным количеством взрывчатки. Поклонники же поединков на мечах (кстати, многие противники также вооружены клинками) в духе Die By The Sword будут несколько разочарованы малым ассортиментом ударов.



Помимо тривиального меча присутствуют и различные варианты заколдованного холодного оружия. Артефактные клинки обладают повышенной хрупкостью и выдерживают десятка полтора ударов, а затем ломаются. Кроме того, по мере использования магических вещей уходит заключенная в них сила - первые удары самые мощные, а последние заметно слабее. Подобное нововведение принуждает экономить ценные виды оружия, не растрачивая их силу на всякие пустяки вроде импов и орков.

Закон всемирного тяготения

Графическая реализация не вызывает особых нареканий - пожалуй даже наоборот. Особо хочется отметить тот факт, что софтверный рендеринг не так уж и сильно отстает от аппаратного по качеству. Для примера скажем, что неакселерированная DD смотрится даже несколько приятнее, чем Die by the Sword под 3Dfx. Особенно умиляют стильно вылепленные монстры и их плавные движения. Динамическое освещение, недурные взрывы, непринужденно отрубаемые конечности зверушек, подчинение физическим законам - это тоже из рассказа про движок DD (кстати, по имеющейся информации, в DD используется изрядно переработанный движок TR2). Скажем, если в вас кинули кинжал и промазали, то он с глухим стуком отскочит от стены и упадет на пол. Там он и останется вместе с лужами крови неудачливого импа, вздумавшего избрать вас в качестве мишени. Если вы упали с большой высоты, но не разбились, то окажетесь на полу в лежачем положении. И лишь немного отлежавшись, найдете в себе силы подняться. Также очень впечатляют раны, появляющиеся на теле противников в DeathMatch по мере их избиения - легко можно оценить, сколько осталось жить негодяю. Если он похож на освежеванную тушу - исход схватки можно решить одной стремительной атакой.

Из отмеченных дефектов необходимо сказать о халтурной реализации теней и довольно вздорной камере, имеющей несколько странные понятия об оптимальных ракурсах. Ее глупые выходки сильно мешают в бою или при преодолении препятствий. Впрочем, в случае нужды всегда можно переключиться на вид от первого лица. Двигаться вам не дадут, зато позволят активно поливать врагов картечью или жечь из огнемета. Именно в этом режиме вы сможете тщательно прицелиться в любые интересующие вас предметы, что здорово выручает на некоторых этапах.

Качество звука и музыки вполне сносное. Каждому этапу полагается собственная музыкальная тема. В мелодиях часто проскальзывают тревожные нотки, весьма способствующие нагнетанию нужной атмосферы. Звук реалистичен. На открытых просторах шумит ветер, в бастионе людей-крыс слышны гнусные завывания, радостью наполняет сердце лязганье рыцарских лат при падении на сырую землю уже бездыханного их обладателя.

Управление может с непривычки показаться неудобным, однако после двух-трех часов активного экспериментирования все должно наладится. Герой может бегать, ходить приставным шагом или просто передвигаться обычным. Бег не всегда полезен: он не позволяет провести особые спецприемы, да и подземелья заселены настолько плотно, что попытки развить спринтерскую скорость могут кончиться самым плачевным образом. А вот приставной шаг совершенно необходим - так вы сможете подойти вплотную к краю пропасти, готовясь к очередному точному прыжку.

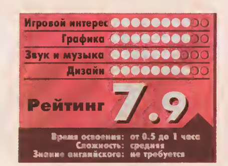
В довершение картины скажем о системе сохранения игры. Она исконно аркадная - сейвиться можно лишь в строго определенных точках около плавающего в белом сиянии черепа. Это сохранение бесплатное, но есть еще и алые черепа, которые берут за разовое пользование пять золотых монет. Вообще говоря, подобная система уже изрядно набила оскомину - разработчики, делая игру одновременно для нескольких игровых платформ (DD изначально вышел на Playstation), должны все-таки слегка учитывать вкусы пользователей PC, привыкших сохраняться там, где им удобно.

Requiescat in pace

Подведение итогов - всегда непростая работа. Как учил дедушка Штирлиц, из разговора лучше всего запоминается последняя фраза. Заключение формирует основное впечатление от статьи и игры. Итак, вот оно - финальное мнение: Deathtrap Dungeon, очередной клон TR, в очередной раз не дотянувший до звания хита, скорее всего, ожидает участь Die by the Sword - не слишком теплое место где-нибудь ниже середины в Internet Top 100, одноразовые прохождения и довольно скорое забвение. Eidos, создав культ одной небезызвестной мадам, не смогли произвести на свет творение достаточно сильное, чтобы этот культ потеснить. И, надо сказать, тема становится избитой. А нам остается лишь выразить робкую надежду, что давно ожидаемые проекты данного жанра, вроде Blade, Dark Vengeance и Heretic 2, свернут наконец-то с затоптанной TR-тропинки и проложат новые дороги, по которым игроки смогут прогуливаться широким шагом и даже бегать трусцой, отбросив ненужные более костыли и гордо подняв голову...

Эпилог

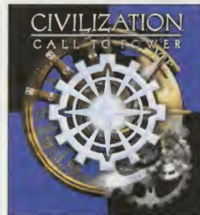
"...на моих глазах мощные стены распались и рухнули. Раздался протяжный гул, точно от тысячи водопадов, и глубокий черный пруд безмолвно и угрюмо сомкнулся над развалинами Дома Эшеров".



STRATEGY

Александр Лашин

CIVILIZATION
Call to Power



Жанр	Стратегия
Издатель	Activision
Разработчик	Activision
Дата выхода	Конец 1998 года
	Windows 95

Civilization... Сколько воспоминаний связано с этим нехитрым названием. Игра, ставшая классикой и обессмертившая имя своего создателя. Нехитрые правила, простенькая графика, не слишком навороченные реализм и экономика, но... оторваться от нее было просто невозможно. Факт налицо. Как налицо и пример идеального gameplay, то, что пытались сделать многие, но получалось у единиц. Один из них, великий Сид Мейер, человек, которому при жизни нужно ставить памятник. Разумеется, у ТАКОЙ игры не могло не быть продолжения или хотя бы "вариаций на тему". Было и то, и другое. Игрой на тему стала Colonization, которой, впрочем, было не суждено повторить успех предшественницы. И, конечно, была Civ 2, с переделанной графикой и несколькими новыми юнитами. Были и клоны, точнее клон. Прозывался он Advanced Civilization и являл собой нечто уж очень навороченное, переусложненное и абсолютно неиграбельное. А сделала его компания Avalon Hill, широко известная среди любителей wargame'ов. Та игра прошла незамеченной широкими геймерскими массами, ибо, если в отсутствие Civ она еще как-то смотрелась бы, то на фоне "Игры всех времен и народов" АС оказалась полным убожеством.

Я не зря вспомнил поделку Avalon Hill'овцев. В свое время, Activision лицензировала у Avalon Hill систему и, в скором времени, выпустит игру, совмещающую в себе оригинальную Civ и Advanced Civilization. Правда, стоит заметить, что процесс возвращения АС в народ проходил не столь гладко, как хотелось бы Activision и Avalon Hill. Дело в том, что Microprose подала на них в суд, отстаивая свое право на владение торговой маркой Civilization. Процесс длился довольно долго, и окончился полной победой справедливости. Было решено, что права на название Civilization принадлежат исключительно Microprose, Avalon Hill надлежит передать все права на систему АС (включая настольные, компьютерные игры и все прочее) новому хозяину, а за использование торговой марки все будут платить фирме-разработчику оригинальной Civ . В конечном счете, Activision купила-таки все необходимые права на издание у Microprose. После чего застолбила право на словосочетание Call to Power.

Стоило какому-то минимуму информации о С:СТР просочиться во внешний мир, как сразу последовала массовая реакция. Игровые сайты мгновенно выдали скороспелые превьюшки с минимумом графики и утверждениями о крутости грядущей игры. Видать, немало значит для людей одно лишь слово Civilization. Сейчас информации стало существенно больше, что и подвигло нас на написание этой статьи.

Будущее в твоих руках

Итак, новый игровой период будет длиться ни много, ни мало - семь тысяч лет. Поначалу планировалось "всего" шесть тысячелетий, но потом было решено накинуть еще одно. Начало игры приходится на каменный век (4000-м году до н.з.), а завершится победный процесс может аж в отдаленном 3000 году. Что интересно - у созданного вами общества будет то будущее, которое обеспечите ему вы. Если обитатели перенаселенных городов (а-ля Blade Runner) будут страдать от загрязнения окружающей среды - это ваша вина. Если же они станут жить в прекрасных мегаполисах - это ваша заслуга. Помните, в Civ под конец игры можно было исследовать лишь невразумительные Высокие Технологии (Future Technology) № 1-30. А в С:СТР будут вполне "реальные" фантастические технологии, например, поезда на магнитной подвеске.

А не сменить ли нам курс?

В новой игре будет двенадцать типов правления, причем все они существенно отличаются друг от друга. Простое перечисление названий приведет поклонника Civ в состояние восторга. Итак: анархия, тирания, монархия, теократия, коммунизм, фашизм, город-государство (с этим вариантом правления еще предстоит разобраться), демократия, многонациональная республика, нечто-очень-непонятное под названием Ecotopian (судя по всему, основывающееся на экологии и охране окружающей среды. Гринпис, так сказать, forever), технократия и виртуальная демократия. Последние две - что-то действительно оригинальное. Особенно виртуальная демократия. Правда, здорово, есть иллюзия свободы, а самой-то ее может и нет. Остает-

ся только надеяться, что все типы правления будут хорошо проработаны и иметь, при общей сбалансированности, достаточное количество положительных и отрицательных особенностей. Вот тут то и откроется поле для маневра.

Со всеми удобствами

Интерфейс будет глобально изменен и переработан с учетом современных требований к стратегиям. По этой части произойдет некоторое сближение C:CTP с... RTS! В чем это выразится?

Во-первых, юнитам можно будет задавать маршрут патрулирования. Во-вторых, им можно будет указывать waypoint'ы, по которым они и будут в дальнейшем послушно двигаться. В-третьих, солдат можно будет посылать в разведку. Но тут их может поджидать сюрприз, заключающаяся в том, что противник может поставить в этом месте своих "пограничников", которые окопаются и будут постреливать из чего помощнее по всему, что шевелится.

Также будет занятная feature под названием maximization. Представьте себе ситуацию: вы ни с кем не воюете, живете себе тихо-мирно, производите в городах товары, а на вас внезапно попер войною подлый сосед. Необходимо срочно переводить экономику на военные рельсы. А городов у вас к этому моменту, скажем, не меньше тридцати. Maximization заключается в том, что вы сможете дать сразу всем (или не всем, воля ваша) городам задание по производству, например, танков. Что избавит вас от тягомотной необходимости заходить во все населенные пункты и отдавать там одни и те же приказы. Более того, можно будет писать макросы для задания схемы развития типового военно-промышленного или научно-исследовательского города.

Городская торговля теперь автоматизирована - вы отдаете из меню соответствующее распоряжение, и все остальное происходит уже само по себе. То же самое содеяно и с дипломатией и наукой. Впрочем, если вы хотите отслеживать все сами (кто умнее всех на свете?), то у вас будет такая возможность. Все это сделано для экономии времени и нервов юзера. И, если в single-player длительность хода не особо критична, то представьте себе человека, сидящего с полчаса у монитора и наблюдающего, как восемь конкурентов отдают приказы.

Кстати, multiplayer предусмотрен самых разных видов - E-mail, модем, LAN, HotSeat, TCP/IP и Activision'овский сервер в Интернет - как вам такой перечень возможностей для "поиграть вмногером"? При этом поддерживается до восьми участников многопользовательской игры.

Еще одно интересное свойство называется "готовность". Вы можете "отключить" войско на неопределенное время, чтобы оно не путалось под ногами, простите, руками. А в нужный момент его можно "включить" обратно, правда, на это у вас уйдет два-три хода.

А вот еще одна великолепная вещица. Можно создавать собственные

нации. Представляете, какая свобода, все малые народы и народности наконец-то получат возможность поиграть-повоевать за себя любимых, а не за обобщенных Russians или кого-нибудь еще из классического набора.

Доступ к городам теперь будет не только через основную карту по щелчку правой клавиши мышки, но и через экран статистики, что очень удобно. Тут можно только сказать бо-ольшое спасибо разработчикам. К примеру, увидел, что народ в городе недоволен, и сразу пошел узнавать, в чем, собственно дело-заварушка и принимать меры.

Земля в иллюминаторе

Типов поверхности будет немало. Нам предстоит исходить вдоль и поперек пустыни, леса, ледники, степи, холмы, тропические джунгли, горы, саванны, болота и тундры - никто не забыт, ничто не забыто. В начале игры можно будет включить/выключить замкнутость карт. То есть, если вы долго будете скроллировать карту вправо, то окажетесь в ее левой части. Или не окажетесь, это решать вам. Как и в Civ, карты будут генериться случайным образом. Но кое-что, все-таки, задать будет можно. Во-первых, размер: ма-

ленький, средний, большой или гигантский. Во-вторых, шесть хорошо знакомых параметров (жарко-холодно, острова-континенты, вода-суша и т.д.). Как и прежде, сохранится возможность заниматься земледелием и ирригацией, прокладывать дороги (кстати, теперь перемещаться за один ход на любое расстояние смогут только вышеупомянутые поезда на магнитной подвеске).

"Шпиен отвинтил контрагайку!" (с) "Манго-Манго"

Уж что-что, а возможность пошпионить за соседом будет просто великолепная. Вплоть до того, что специальный такой шпик Гринписовцев может запустить в компьютеры неприятеля вирус, отбрасывающий его по лестнице развития на несколько ступеней назад. А еще у этих защитничков природы есть юнит, способный сравнять с землей целый город. Бабах, и нет города. Нетути и все тут. Полянка теперь вместо города. Зелененькая такая, с цветочками. Made by GreenPeace.

Только не нужно дружно бежать вербоваться в ближайшее отделение

Eco-topian'цев. У тех же Теократов Televangelist'ы и Клирики могут переманивать население городов на свою сторону. Или уговорить их посылать подарки врагам. Но, если вы тоже Теократ, то тут вам на помощь шустро придет подчиненная Инквизиция. Капиталистический Corporate Raider может украсть некоторую сумму денег, а Lawyer - остановить производство.

Кто на свете всех "самее"?

Как вы понимаете, без военных действий сидеть не придется. Правда, очень мощного оружия не ожидается, иначе возникнут проблемы с балансом в multiplayer. Как и в классическом варианте, воевать можно множеством разных способов, в том числе - и используя саботаж. Про военную сторону игры разработчики все больше отмалчиваются, но, скорее всего, в этом плане особых отличий от Civ 2 не будет. Что, в принципе, не так уж плохо. Кто-нибудь жаловался на недостаток юнитов в Civ 2? Правильно, никто. Кстати, юнитов планируют сделать более шестидесяти. А еще обещано, что войны будут выигрываться не только на полях сражений, но и в лабораториях. Поехали дальше.

Изобретите-ка мне вертолет!

Наука. Обещают много всего интересного. Но, опять же известно немного. Как и про дипломатию. Обещают, что все будет круто, но конкретно ничего не говорят. Поживем - увидим. Говорят про разветвленное дерево технологий и гибкую систему дипломатии; что ж, остается до поры до времени верить Activision на слово.

Природа

Зато про графику можно сказать уже сейчас: красиво. Хоть она и спрайтовая. Не Starcraft, конечно, но все же. Строения и юниты можно не напрягая органов зрения различить. Дымок, отражения в воде и прочие приятные мелочи тоже предусмотрены. Неплохо и то, что такое графическое решение не потребует мощного компьютера. Обещают еще и отличную анимацию юнитов. Будет ее, если верить Activision, очень много, а выглядеть она должна ну просто бесподобно.

Кстати, в игру ввели Fog of War! М-даа... Вот только сомнительно, что этот шаг радикально улучшит геймплей.

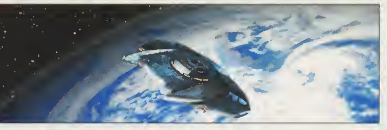
... по наглой рыжей морде

AI обещают сильный, реалистичный и честный. То есть, он будет играть по тем же правилам и с теми же ресурсами, что и юзер. Что ж, это самое распространенное обещание разработчиков. Сулит невиданный AI каждый первый, а после релиза...

Принимая во внимание скандальные результаты взломов и использования cheats во многих онлайновых игровых вселенных, программисты Activision делают все возможное, чтобы защитить режим multiplayer от читеров и хакеров. Наивные.

Извечный вопрос

Как видите, обещано более, чем достаточно для очень приличной стратегической игры. Еще и multiplayer. Насколько гармоничной и сбалансированной она получится - извечный вопрос, предъявляемый к любой стратегии. Потенциал заложен немалый, главное, чтобы он оказался реализованным. Если у Activision все получится, то нас определенно ждет хит. Хочется надеяться, что несмотря на предшествующие неудачи на стратегическом фронте, Activision не обманет ожиданий игроков и сделает ИГРУ. В которую будет не менее интересно "погружаться", чем в классическую Civ. Очень хочется. Подождем. Немного осталось.



Владимир Рыжков

Shadow Company
Left for Dead

Жанр	Тактическая стратегия
Издатель	Interactive Magic
Разработчик	Interactive Magic
Системные требования	Не заявлены
Дата выхода	Весна 1999 года

Джунгли зовут! Романтика маленького отряда наемников, сражающегося на стороне того, кто хорошо платит, прочно внедрилась в сердца геймеров, а идея зарабатывать на этом деньги – в светлые головы издателей и разработчиков. Jagged Alliance был великолепен, но сколько наворотов еще не было испытано на играх такого типа?! А что, если сделать все в реальном времени? А что, если с трехмерной графикой? А реальную физическую модель замутить? Не буду тянуть, а сразу перейду к делу – в темных подземельях одного из монстров в области издания и разработки игр под названием Interactive Magic, готовится тот самый "JA нашей мечты". Имя ему Shadow Company: Left for Dead.

История умалчивает (на пару с Interactive Magic) о том, с кем на этот раз игроку придется сражаться и за что. Но разве это важно? Все и так понятно – за деньги, конечно! Известно, что одиночная игра в Shadow Company содержит десять кампаний. А еще - она будет нелинейной в полном смысле этого слова. Действие эпизодов разворачивается в различных частях света, и успешное выполнение той или иной миссии повлечет за собой открытие соответствующего участка карты, что позволит игроку перейти в дальнейшем на одну из нескольких, ставших доступными зон. Приятно, что при выполнении очередной миссии в распоряжении игрока сохранится все то снаряжение, с которым он закончил предыдущий эпизод. Более того, изменения, произведенные им в зоне действий (разрушенные здания, к примеру) сохранятся и при повторном посещении. Будущих сводных братьев по оружию нам предстоит, как водится, выбирать из целого списка различных персонажей. Игроку позволено сформировать отряд численностью до тридцати человек, из которых на каждое задание можно отправить до восьми бойцов. У каждого из них, как у любого приличного наемника, за плечами бурно прожитая жизнь, которая, естественно, будет запротоколирована в виде биографии в подробном личном досье. Разработчики грозятся сделать героев Shadow Company не просто солдатиками, а характерными личностями, наделенными уникальными физиономиями, голосами и, главное, тактико-техническими данными (то бишь, способностями), которые будут самым непосредственным образом влиять на боевую эффективность бойца. Причем не только благотворно, но, временами, и отрицательно. Таким образом, если слова чародеев из Interactive Magic не останутся словами, то каждый из персонажей будет в боевой обстановке вести себя в соответствии с собственным "почерком". Отсюда следует, что одна из важнейших задач игрока в Shadow Company заключается в подборе сбалансированного состава группы для каждой миссии.

А теперь – о "сладком". Для вкладывания в крепкие руки головорезов и последующего использования по прямому назначению нам предложат завидный арсенал средств уничтожения. Как вы думаете, что скрывается за определением "завидный"? Да, будут в изобилии автоматы, пулеметы и гранатометы. Да, огнеметы тоже имеются. Но все это лишь малая часть арсенала. Разработчики обещают включить в него практически все, что может потребоваться маленькому отряду во время ведения боевых действий – от лыж и аквалангов до (внимание, если стоите, то лучше сядьте) мотоциклов, танков, грузовиков, боевых машин пехоты и вертолетов! Эх! Нам бы в JA хоть парочку штурмовых вертолетов, это же каких дел можно было бы наворотить! Прониклись идеей? Тогда оставлю вас наедине с проклюнувшимися мечтами, а сам перейду к описанию собственно мира Shadow Company.

А мир этот задуман детализованным и реалистичным. Об этом говорит хотя бы тот факт, что разработчики не поленились и использовали в качестве текстур снимки реальных объектов. Как ты уже, вероятно, догадался, проницательный читатель, игра будет выполнена на полностью трехмерном движке, и ее создатели не стесняются в средствах, чтобы сделать виртуальный мирок Shadow Company нашим домом хотя бы на некоторое время. Например, нам будут позволены даже самые неприличные выкрутасы с камерой. Она сделана, так сказать, свободно летающей. При желании можно будет опуститься на уровень земли и посмотреть на происходящее глазами солдат, или, наоборот, подобно грозному боевому вертолету вознестись к небесам и надменно взирать оттуда на поле боя. Движок игры позволяет создавать достаточно реалистичные световые эффекты, и у игроков будет возможность оценить, скажем, свет городских огней или устроить фейерверк собственными подручными крупнокалиберными средствами. Кроме того, в Shadow Company реализована физическая модель, которая обеспечивает приближенное к реальному поведение объектов. Так, например, танк, перемещаясь по пересеченной местности, будет замедляться, забираясь на гору, и набирать скорость, сползая с нее, а лопасти несущего винта вертолета будут изгибаться, в зависимости от маневра, выполняемого в данный момент машиной.

Что ж, все сказанное выше звучит более чем заманчиво, и если Interactive Magic сдержит все эти сладкозвучные обещания, то, возможно, к весне (а именно на весну планируется выход игры) мы получим настоящий хит. Возможно. Несколько настораживает небольшое количество информации об игровом сценарии и о конкретных героях. Jagged Alliance давно бы уже забыли без Ивана Долвича и кубинца-подрывника Фиделя, а добрую половину очарования Commandos составляют ее небритые и разношерстные диверсанты и, если помимо формального соответствия законам реального мира в Shadow Company будет еще и соответствующая атмосфера, то нам определенно есть чего ждать.

альфа-версия

Родион Романович

Jagged Alliance 2

Жанр	Strategy/RPG
Издатель	Sir-Tech
Разработчик	Sir-Tech
Локализация	Бука
Издатель в России	Бука
Дата выхода	начало 1999 года
	Windows95

И вновь «Навигатор» возвращается к теме Jagged Alliance II. На сей раз (третий по счету) наше желание поделиться соответствующей информацией более чем обосновано. По прошествии трех лет с релиза JA I, срока по меркам игровой индустрии просто гигантского, Sir-Tech объявила о скором выходе второй части. И нет оснований не доверять словам разработчиков относительно «скорого выхода» - благодаря масштабной и почти всесторонней поддержке компании «Бука», активно занимающейся локализацией JA II в России, нам удалось увидеть, услышать и хорошенько прочувствовать раннюю альфа-версию игры. О результатах этой ревизии мы и рапортуем вам, уважаемые читатели.

Мыльная опера от Sir-Tech

Прежде всего, вторая часть игры порадовала нас присутствием сюжета - в противовес Deadly Games, где сюжет, если и присутствовал, то в какой-то скрытой и никем не разгаданной форме. Проще говоря, его там не было совсем. Итак, JA II - действие первое.

Стараниями сценаристов мы переносимся со знойного острова Метавира, где произрастают неизвестные ботанике дерева с целебным соком, в еще более знойную страну Арулко, пока еще неизвестную географической науке. Народу Арулко не посчастливилось познать радость демократического правления - издавна и до сих пор там процветает более-менее абсолютная монархия. Правил король, и был у него сын, принц, названный при рождении Энрико Чилвадори. Чилвадори-отец правил долго и довольно разумно, пока его отпрыск не надумал жениться на далеко не лучшей представительнице рода человеческого, женщине с именем Дейдрана (Deidranna). Последняя, видимо, неудовлетворенная своим положением при дворе, организовала покушение на короля и ухитрилась при этом подставить мужа. Энрико пришлось эмигрировать из страны, а Дейдрана получила неограниченную власть. Не умея здраво распорядиться ею, Дейдрана принялась вовсю терроризировать народ - увеличились налоги, ужесточились законы, исчезли пенсии и субсидии неимущим. В общем, правление узурпаторши сильно напоминало диктатуру Пиночета. Народ стонал, появилось повстанческое движение - но что могла сделать кучка не обученных военному ремеслу партизан против регулярной армии? А тем временем...

...на горизонте появился бывший супруг Дейдраны.

Энрико решил восстановить на троне правившую династию. Для этого он обращается в Международную Ассоциацию Наемников - A.I.M. Его цель - организовать проникновение отряда рейнджеров-профессионалов на территорию Арулко с последующим установлением контакта с повстанцами. Он надеется, что партизаны изберут его своим духовным лидером и помогут решить проблему с Дейдраной. Ну-с, ваше величество, будьте покойны: за дело берется закаленный в боях за Метавиру и прошедший через порох и кровь Deadly Games Игрок, а значит - звездное время Дейдраны истекает со скоростью полета пули из «Магнума».

Готовься к войне

Стартовое меню игры выглядит несколько необычно - оно суть экран виртуального персонального компьютера, с помощью которого осуществляются «предмиссионные» операции. Кроме того, машинка содержит кое-какую полезную информацию в электронной почте, есть и досье на семью Чилвадори; ба! - на винчестере установлен браузер. Легким движением мышью выходим в Сеть и попадаем на сайт A.I.M... так-так, интересненько... ссылка на сайт бюро ритуальных услуг... магазинчик цветов (на могилки)... какая трогательная предупредительность! Присутствует также страничка страхового агентства - полную гарантию вам может дать только страховой полис! Ладно, со страхованием пока подождем.

Отсюда же, с экрана персоналки, получаем доступ к меню генерации собственного наемника. В строгих традициях RPG раскидываем имеющиеся поинты по характеристикам (к "классическим" прибавилось две новых для JA - strength и leadership), отвечаем на несколько забавных вопросов, определяя тем самым моральный облик и характер героя. Выбираем «фотомордочку» и вокал. Ну, кто у нас получился? Откровенно говоря, просто слабак в сравнении с профессионалами из A.I.M. Но зато он осознает свое несовершенство и совсем не требует денег за пролитую кровь, готовый воевать во имя идеи. Воевать

плохо. Но бесплатно. Но плохо. Но...

Помаявшись с этим ребенком из пробирки, незамедлительно возвращаемся на сайт A.I.M. Появляется пестрая портретная галерея. Хм, знакомые все лица... Впрочем, я оговорился, далеко не все - теперь для найма доступно полторы сотни головорезов и головорезок. Очень разношерстная публика, как с точки зрения биографий, так и по характеристикам. Многие имена заставляют сердце щемить в приступе ностальгии (и предвкушении новых приключений!) - бандюга Nails, механик-стрелок Magic, сроднившаяся с оптическим прицелом Scope, тезка мистера Кастро - Fidel Dahan, и, конечно же, любимец публики Иван Долвич, обзаведшийся племянником, Игорем Долвичем. Кстати, теперь вы сможете приказывать самому Gus'у, распоряжавшемуся направо и налево в Deadly Games, - здесь он числится простым наемником.

При формировании ударной группы в JA II, проходится учитывать не только кредит и дебет, но и характеры наемников. Некоторые из них - жуткие националисты и на дух не переносят иностранцев. У других есть какие-то идеологические разногласия: скажем, Lynx ни за что не пойдет в разведку со своей бывшей пассией Buzz. Разработчики обещают, что за время прохождения кампании в полной версии JA II нанятые вами однополчане еще успеют изменить отношение друг к другу - сущий пустяк может стать причиной кровавой вражды, или же наоборот, между бывшими неприятелями вдруг завяжется дружба...

Кто же пошлет рейнджеров, даже самых крутых, в бой, не добавив к их природному оружию - силе и смекалке - оружия заводской выделки? Никто не пошлет. Поэтому - бежим бегом на сайт соответствующего магазина. Ассортимент... Ассортимент превышает самые смелые ожидания. Здесь есть все. Или почти все. Позвольте немного утомить вас перечислением: прелестнейшие автоматы, винчестеры, мегатонны взрывчатки, гранатомет, миноискатели, десантные метательные ножи, винтовки, глушители, оптика, пистолет-пулеметы, набор отмычек, миномет, огнемет, просто пулемет...

Размах составителей арсенала поражает. Конечно же, есть в продаже и средства защиты - бронежилеты, каски, даже «бронированные» штаны. Если вас не устраивают цены

в магазине, можете воспользоваться прилавком с товарами second hand. Потрепанные курточки, винтовки со сбитым прицелом, автоматы, работающие с перебоями, ненадежная взрывчатка. Покупайте на здоровье, только не разоритесь на цветах и страховках родственникам погибших...

Это была последняя капля. Тара, где хранится терпение, совсем переполнилась, и чуть дрожащими от предвкушения неизведанного руками, мы направляем игру в иное русло. Отключение персонального компьютера выбрасывает сформированную и укомплектованную оружием команду в субтропики Арулко. Finita la Deidranna!

Изнутри

Вертолет. Веревка. Земля. Десантировавшиеся солдаты оглядываются и ждут указаний. Указания, конечно, скоро последуют, но для начала необходимо освоить интерфейс. По нажатию правой кнопки материализуется меню, в нем - список возможных действий. Наемники в JA II больше стали походить на настоящих людей - ходьба, бег, приседание и плавание дополнены ползанием, перелезанием через заборы, падением ничком на землю и бегом со склоненной головой (так меньше шансов, что ее обладателя заметят).

Итак, даем директиву - бежать. И они бегут - все сразу. Нет кнопки "конец хода", кросс до точки назначе-

ния происходит в реальном времени. Как же это? Куда исчезла "походовость", неотъемлемый атрибут и визитная карточка JA? Нет повода для преждевременной паники - никуда она не исчезла. Просто разработчики реализовали очень полезную, на наш взгляд, вещь: передвижение отряда по сектору идет в real-time, перемещения между секторами на стратегической карте - тоже, но стоит врагу обозначиться в пределах поля зрения одного из солдат - и вот он, turn-based. Враг умолк навсегда - и снова real-time. Право же, это действительно удобно.

Наемники, даже не запыхавшись, подбегают к какой-то деструктированной деревеньке. На главной площади одиноко тусуется мальчик. Мальчик, а что ты здесь делаешь? "Мне мама сказала, что я не должен разговаривать с чужими дядями." Беседа преждевременно прерывается, поскольку парень вдруг начинает драпать куда-то в сторону, видимо, к той самой ученой маме. Однако, быстрым взглядом окинув меню диалога, мы успеваем заметить несомненные признаки появившегося ролевого уклона. Теперь при общении с любым NPC, а их ожидается свыше сотни, мы можем выбрать несколько вариантов развития отношений - от прямых угроз до ласки и приглашения вступить в ряды. И если показатель leadership у беседующего наемника достаточно высок - вполне вероятно, что NPC перестанет быть таковым и перейдет

под ваше непосредственное управление. Подобные новоприобретенные друзья в гимназиях, конечно, не обучались и, возможно, их боевые навыки оставляют желать лучшего, но зато за них не надо платить страховку. Что позволяет неплохо сэкономить.

Встреча с NPC не проходит бесследно, а оставляет глубокую колею в их компьютерной памяти. Они, если вы будете с ними невежливы, пойдут и расскажут об этом соседям. Что со временем скажется на уровне вашей популярности у местного населения - ведь слухами земля полнится. Испортив отношения с беззубой старушкой в полуразвалившемся доме, вы рискуете получить пулю в лоб от ее бородатых правнуков из соседнего поселка. Или, наоборот, перевод старушенции через дорогу (ежели она, конечно, была не против) может в будущем обернуться поддержкой и помощью целого города. Я, конечно, утрирую, но мысль в целом обрисована верно.

Вернемся к нашему юному другу. Он действительно устремился к сердобольной мамаше, мы же проследовали за ним и продемонстрировали родительнице адресованное повстанцам письмо. Нас отвели в подвал к партизанам, и после непродолжительной беседы и заверений в преданности делу партии, Мигель, предводитель местной подпольной ячейки, дает первое серьезное поручение - захватить расположенный неподалеку городишко.

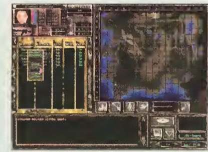
Но вознесемся слегка над пятачком локальных действий и окинем пристальным взглядом стратегическую карту Арулко. Она включает, по заверениям разработчиков, около трехсот секторов. Подсчитали, сколько времени придется потратить на прохождение? Считайте обратно - вовсе необязательно контролировать всю территорию страны, для победы достаточно отбить стратегически важные пункты, уничтожить нужные мосты и дороги, лишить королевскую армию возможности эффективно противостоять партизанскому движению. И главное - не забывайте захватывать шахты. Это - ваш хлеб, зарплата наемникам и новое оружие. Сок волшебных деревьев превратился в значительно более привычные золото и серебро - так ли уж это плохо?

Кстати сказать, теперь ваше воинское подразделение может состоять из двадцати наемников как максимум. Однако нельзя же высаживать в одном секторе два десятка кровавых маньяков - в этом случае там и камня на камне может не остаться. Одновременно на задании могут находиться не более шести специалистов, остальные будут лечиться, тренироваться, охранять объект или просто прохлаждаться "на базе". Что подразумевает наличие еще одного стратегического момента - кому из A.I.M. отдать толстую пачку денег, кого нанять на 24 часа или на две недели, что купить в оружейном магазине, когда воспользоваться транспортными средствами (вертолет, автомобиль)? Думать, рассчитывать, видеть на много шагов вперед - прям как в шахматах. Игра держит в напряжении, и это уже половина успеха.

Ньютон, Эйнштейн & Co.

В Sir-Tech явно задались целью создать симулятор боевых действий на уровне подразделений, максимально приближенный к реальности. А может, на принятие этого судьбоносного решения повлияли письма фанатов JA I, раздраженных чрезмерно виртуальной моделью тамошнего мира? Итак, по порядку.

В игре действуют реальные физические законы. Не то чтобы все, но существенные для боя работают точно. Скажем, не стоит бросать гранату в дерево - она может вернуться и ис-



кренне порадовать хозяина. Зато смело можно стрелять из крупнокалиберного пулемета по куцым кустикам, где засел враг, не опасаясь при этом, что все пули застрянут в листиках и веточках. И наоборот, не стоит тратить боезапас на неприятеля, укрывшегося за толстым деревом. Пуля, пущенная в упор из мощного "ствола", легко вскроет череп одному невезучему солдату и окончит свой путь, застряв в горле следующего, стоявшего на линии огня.

О черепах. Игрок наконец-то получил возможность стрелять абсолютно целенаправленно, в голову, корпус либо ноги. В голову попасть трудней, и не всякий с зтим справится, зато очевидно, что у противника, повисшего на прицеле у Scope, вероятность получить в голове сквозную дырку очень даже велика. А из автоматов теперь можно стрелять очередями, которые покрывают определенный сектор. Так что скосить сразу двоих рядомстоящих негодяев - не такое уж сложное дело.

Разработчиков настолько взволновал факт смены времени суток в реальном мире, что они решили дать игрокам возможность повоевать и после захода солнца. Если игроки не поленятся запастись приборами ночного видения и фонарями, то смогут успешно бить врага под покровом ночи.

Окружающий мир полностью интерактивен, и взрыв капитальной стены не является более неразрешимой задачей. Более того, каждый объект в игре имеет свои физические характеристики, что отражается на его взрываемости, пуленепробиваемости и так далее. Действует баллистика - если вы подозреваете, что прямо за дверью скрывается некто нехороший, пальните в нею из шотгана. Нет человека - нет проблемы.

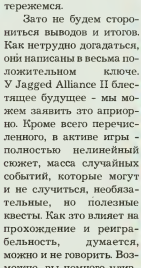
И последнее из области реализма. Игровые поля более не одноуровневые, но "многозтажные". Спуск в шахту - и обстановка совершенно друга. Полумрак, нет открытых пространств, тактика меняется. В общем, Sir-Tech берет пример с X-Com, и зто совершенно правильно.

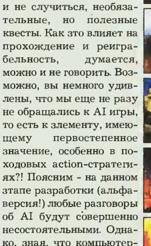
License to play

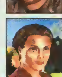
В зтом разделе мы поговорим, в частности, о графике JA II. Разработчики остались верны спрайтам. Взаимна ли зта верность - вот в чем вопрос, как любил говаривать принц датский, посылая рукой Ивана отравленную сталь очередному врагу. Взаимна ли?

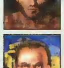
На что в первую очередь обращаешь внимание - так зто детализация. Десятки и сотни разнообразнейших объектов, внимание к мелочам прослеживается во всем. Рассказывать подробно не буду - сами поглядите и сами все увидите. Впрочем, детали деталями, а все же игра по качеству оформления слегка отстает от Commandos. Сюда бы те филигранно прописанные ландшафты и идеально вылепленные фигурки наемников - и цены бы не было графическому движку. Впрочем, не помешала же некоторая схематичность графики JA I стать ей общепризнанным хитом! Не помешает и JA II, в зтом мы более чем уверены. 16-битного цвета и hi-color для зтого вполне достаточно.

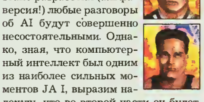
Звук, музыка - к началу 99 года все зто может еще поменяться, поэтому окончательное суждение выносить пока поостережемся.











Зато не будем сторониться выводов и итогов. Как нетрудно догадаться, они написаны в весьма положительном ключе. У Jagged Alliance II блестящее будущее - мы можем заявить зто априорно. Кроме всего перечисленного, в активе игры - полностью нелинейный сюжет, масса случайных событий, которые могут и не случиться, необязательные, но полезные квесты. Как зто влияет на прохождение и реиграбельность, думается, можно и не говорить. Возможно, вы немного удивлены, что мы еще не разу не обращались к AI игры, то есть к злементу, имеющему первостепенное значение, особенно в походовых action-стратегиях?! Поясним - на данном зтапе разработки (альфа-версия!) любые разговоры об AI будут совершенно несостоятельными. Однако, зная, что компьютерный интеллект был одним из наиболее сильных моментов JA I, выразим надежду, что во второй части он будет как минимум не хуже. Не исключено, что лучше. Это, как всегда, обещается.

А нам остается лишь напомнить, что локализует игру компания "Бука", причем подход у зтому делу применяет самый серьезный и основательный. Тексты переводятся точно и литературно, персонажи озвучиваются качественно. Коробки с игрой появятся одновременно у нас и на Западе. Ждем Нового Года и копим деньги на лицензионную версию...

Александр Лашин

Жанр	RTS
Издатель	TopWare Interactive
Издатель в России	1С: Мультимедиа
Разработчик	JoyMania Entertainment
Локализация	Snowball Interactive
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	IPX, TCP/IP, модем, нуль-модем
	Windows 95

Давным-давно, когда PC с конфигурацией DX4-100 был пределом мечтаний большинства российских игроков, а CD-ROM'ы только-только перестали быть роскошью, вышли Settlers. Не могу сказать, что они стали суперхитом, но свою фанатскую аудиторию (причем весьма внушительных размеров) они быстро нашли. Признаюсь сразу, к той аудитории принадлежал и я. И действительно, неординарная идея, приятные графика и звук, удобное управление и некоторая доля юмора: что еще требуется от хорошей стратегической игры? Да, по большому счету, и ничего, ведь про AI тогда мало кто серьезно задумывался. Все просто играли в хорошие игры. И некоторое несовершенство действий компьютера смущало лишь самых привередливых. Потом, в 97-м, вышла вторая часть игры. Ничего принципиально нового по сравнению с предшественницей она не несла, но удачно развивала старые идеи, и тоже была довольно популярна. BlueByte анонсировали и третью часть, но про нее пока мало что слышно. Зато появились Knights & Merchants. Про них и пойдет разговор.

Хорошо в деревне летом!

Не удивлюсь, если вдруг узнаю, что к созданию K&M приложил руки кто-то из авторов Settlers. Ну очень похоже! Только не надо бросаться громкими фразами про клоны! Когда в WarCraft играли, небось, не очень-то про ее вторичность по отношению к Dune II думали. А почему? Да потому, что мало тогда RTS'ок было. Так и Сеттлеров только две части плюс как раз K&M. Так что давайте, как завещал кот Леопольд, жить дружно и не ругать разработчиков, которые делают хорошие игры. Но ближе к делу.

Игра представляет собой симулятор феодального хозяйства. Сведения из школьного курса истории: феодальное хозяйство было натуральным, то бишь, самодостаточным. Между прочим, те, кто в Settlers играли, могут со спокойной совестью следующие несколько предложений пропустить, ибо речь в них пойдет об основных принципах игры, знакомых еще по Serf City (американское название Settlers'ов). Итак, вам предстоит вплотную заняться созданием такого вот самодостаточного и ни от кого не зависящего хозяйства. Что для этого надо делать? Строить здания, налаживать инфраструктуру, нанимать людей и тренировать бойцов. Да-да, вы не одни на белом свете, вам противостоят злобные соседи, непримиримые и воинственные. Все их злостные поползновения в вашу сторону придется неумолимо пресекать. А как это сделать, если не мечом и огнем! Но также надо заботиться и о пропитании ваших подданных, ибо на голодный желудок ни воевать ни работать, само собой, негоже. И только ваш стратегический гений, а также исправно действующая мышь в паре с ковриком смогут объединить разрозненное королевство, преодолеть все препятствия и наладить порядок на древней земле.

Что нам стоит дом построить!

А порядок наводить придется на протяжении ни много ни мало двадцати миссий. Времена года в игре упразднены за ненадобностью, зато введено много типов юнитов и довольно большое количество видов зданий. Юнитов в K&M действительно много: девять видов солдат и тринадцать мирных профессий. А зданий аж двадцать пять видов, причем многие требуются в количестве нескольких штук. Так что строителям скучать не придется, это я вам гарантирую. Главное здание, как и в Settlers, ратуша. В ней хранятся запасы ресурсов. После постройки ратуши можно возвести школу. В школе учатся представители мирных профессий и рекруты. Рекруты – вообще народ особенный. Сами по себе они ничего не делают, но из них в казарме тренируют воинов. За отдельную плату, само собой. После школы становятся доступны харчевня и еще несколько видов зданий, и так вплоть до того момента, когда список доступных на данную миссию строений заканчивается. Как уже говорилось, ряд зданий имеет смысл строить по несколько штук. Также надо обращать внимание на местоположение будущей постройки. Чтобы не быть голословным, приведу пример.

Дом каменотеса, необходимое здание на любом уровне. Для хорошей жизни нужно в количестве от двух до четырех штук. Но строить их надо

с умом, ибо ходить за камнем за тридевять земель наш доблестный каменотес не станет. Он просто встанет у крыльца своего уютного домика и самым далеким его путешествием будет прогулка до харчевни и обратно. Вот так. Так что ставить дом каменотеса надобно возле гор, где камня много и далеко ходить за ним не надо. И все прочее в таком же духе. А помимо зданий есть и такие полезные вещи, как виноградники и пшеничные поля. И соответственно винодельню и ферму надо ставить в непосредственной близости от мест произрастания винограда и пшеницы. Иначе, по аналогии с камнем, ни вина ни пшеницы вы не дождетесь. Про дороги я и не упоминаю знатоки Settlers до этого уже, конечно, дошли сами. Помимо прочего, одной интересной особенностью зданий является то, что они не функционируют, пока в них никого нет. Для того, чтобы лес, камень, виноград и пшеница добывались и приносились в соответствующие здания необходимо нанять нужный персонал.

Кто? Где? Куда?

Рассмотрим подробнее вояк и трудяг всех мастей. Поскольку игра все же больше относится к экономическим стратегиям, нежели к «Реал-Тайм-Убей-Их-Всех», то с работяг мы и начнем, а бойцов оставим на потом. Два основных юнита, если, конечно, этот термин вообще применим к K&M, это рабочие и строители. Строители, как им и положено, возводят различные здания, сажают виноград и «распахивают» поля. Рабочие (вообще-то они зовутся serfs, что в переводе означает «крепостные», но я предпочитаю название «рабочие») оказывают им в этом деле посильную помощь, поднося камень и доски. Вообще, все транспортные функции в Knights and Merchants возложены именно на рабочих. Они носят еду в харчевню и солдатам, они же переправляют ресурсы из здания в здание. Все прочее население деревни более-менее узко специализировано. Есть лесоруб, и он будет рубить лес и сажать молодые деревья. Бревна он тащит к себе в хату и никуда больше. Обеспечить сырьем лесопилку – работа для универсала-работяги. Крестьяне занимаются исключительно сельским хозяйством, то есть работают на винодельне и ферме. Винодельня поставляет первоклассное вино, а ферма – пшеницу. Пшеница – необходимое сырье сразу для нескольких процессов. Во-первых, предварительно перемолов зерна в муку на мельнице, пекарь выпекает румяные аппетитные батоны. Во-вторых, пшеница скармливается хрюшкам на свиноферме. Хрюшки, в свою очередь, это не только ценный мех (шутка), но и много-много мяса, идущего на изготовление колбасы. Колбаса, хлеб и вино – вот ежедневный рацион всех K&M'овцев. Кстати, крепкое у них, у этих K&M'овцев, здоровье, скажу я вам. На обед каждому из них полагается аж цельная бочка вина. И как они после этого работают?! Ну да не в этом суть. Из мирных жителей наличествуют также рудоплавильщики, шахтеры и все прочее в том же духе. Вообще же, все они будут разобраны по косточкам в guide, который намечается на следующий номер, а пока довольствуйтесь лишь общей информацией.

Переходим к солдатам. Получаются они из рекрутов и снаряжения. В частности, для того, чтобы натренировать воина с топором, нужен рекрут и топор. Для получения более мощного воина с топором, ко всему вышеперечисленному нужно добавить кожаные доспехи и деревянный щит. Зато и воин получается гораздо более боеспособный. Но в любом случае вам не обойтись без лучников, для производства которых нужен только лишь лук и кожаные доспехи. Есть еще гораздо более крутые парни – арбалетчики, но им нужен, во-первых, арбалет и, во-вторых, доспехи из железа. Вот так. А еще есть всадники, для которых, само собой, нужна еще и лошадь. Но опять же, ждите guide, там все расскажем-растолкуем.

Все познается в сравнении

Игровой процесс претерпел множество изменений со времен старых добрых Settlers. Во-первых, исчезло само понятие государственной границы. Ее попросту нет. А посему уничтожать вражьи постройки методом возведения сторожевых башен не придется. И это хорошо. Вообще же война вторична, главное – создать отлаженный механизм сбора-распределения ре-

сурсов и бороться с голодом. Война довольно сильно упрощена, фанатов Red Alert, Starcraft и иже с ними ждет разочарование. Управлять юнитами можно лишь до того момента, когда они вступают в бой. После зтого наступает всеобщее никем и ничем не контролируемое мочилово. Даже управление просто исчезает и становится недоступным до завершения схватки. Главное – вовремя определить зтот момент и направить воинов на недобитых вражин. Если недобитые вражины еще есть. И если есть, кого направлять.

С мирной составляющей все гораздо интереснее. Во-первых, карты миссий не очень велики и ресурсов на них не так уж много. Во-вторых, ваш город получается довольно большим даже на первых уровнях. В-третьих, на прохождение каждой миссии уходит довольно много времени, не менее трехчетырех часов. Но все зто не сразу замечается из-за отличного дизайна карт. Далее, как и в Settlers, можно определять, куда ресурсы тащить в первую очередь. Можно включать/выключать ремонт каждого здания, чтобы предотвратить излишнюю трату дерева и камня. С ресурсами вообще обращаться надо аккуратно, заказал лишние десять топоров (кстати, для их

производства нужны только доски) и – не хватает дерева на постройку необходимой шахты. С едой все еще сложнее, построил какую-нибудь ферму позже, чем надо и через полчаса – голод в стране, не хватает хлеба. Медленно растет пшеница, и зто надо учитывать. Питание населения – крайне важная вещь; у каждого юнита есть шкала сытости, и когда соответствующий показатель приближается к опасной черте, он направляет свои стопы к харчевне, и если еды там не окажется, он очень возмутится. Походит, походит немного вокруг да и умрет, устав от такой жизни.

Но, помимо ваших собственных проблем, иногда вам их будет поставлять AI. Нельзя сказать, что он зто делает исправно и грамотно, но все же. В частности, он не любит атаковать вашу деревню. Придет как-нибудь его воинство, разобьет вашу армию, постоит намного, замочит пару забредших далеко лесорубов, да и уйдет себе. Добрый, видать, AI получился у немецких разработчиков. Впрочем игра от зтого не очень страдает. Если быть абсолютно точным, абсолютно не страдает. А хотите агрессивного соперника – к вашим услугам multiplayer. Есть десять неплохих карт, играйте на здоровье.

Виды природы

Движок спрайтовый, но красивый. Ландшафт псевдотрехмерный, что накладывает еще одну особенность – все здания должны строиться на ровной земле. И до начала собственно постройки строители некоторое время срывают пригорки. Вообще, анимация выполнена на высочайшем уровне. Множество прекрасно проработанных и чрезвычайно потешных движений ваших подопечных наверняка заставят вас некоторое время просто сидеть и смотреть, как, например, винодел, прохаживаясь по чану с ягодами, давит виноград. Прикольное чавканье мезги дополняет общую картину. Да и в целом, большое внимание уделено деталям. По побережью ползают крабы, по полям бегают волки, деревья колышутся на ветру, отдыхающий мясник покуривает на балконе. Сразу видно, сколько досок успел напилить плотник: они лежат у него на чердаке. То же самое и со всеми остальными припасами, можно узнать количество, не щелкая на здании и не мучая мышку. Действительно здорово. И как-то сразу забывается палитра в 256 цветов. Да и со звуком все хорошо. Музыка неплоха, реплики солдат – тоже, а вот звуки различных зданий и процессов, в них происходящих – просто бесподобны! Когда крестьянин жнет пшеницу, то просто сидишь, смотришь и слушаешь. Идиллия...

В заключение

Пора подводить итоги, а то и так уже... хмм... немало понаписано. Игра просто отличная. Спрайтовость и псевдотрехмерность – зто не существенно. Геймплей – вещь, которой еще не придумано точное определение, но которая в итоге и определяет популярность игры. Так вот, здесь с зтим все в порядке. И даже более того. C&C-клоны уже успели всех достать, а третьих Settlers еще нет. Зато есть K&M. И зто то, что надо. Немного нынче хороших зкономических стратегий. Играйте в Knights and Merchants, господа стратеги. Тем более, что под конец октября должна появиться под названием "Война и Мир" официальная локализация. Играйте, играйте и играйте, K&M стоят того, чтобы потратить на нее свободное время.

WerWolf

Wall$treet Trader 98

Жанр	Экономическая стратегия
Разработчик	Monte Cristo Multimedia
Издатель	Monte Cristo Multimedia
Системные требования	Pentium 75,16 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet, модем
	Windows 95

Никогда не хотели стать богатым, преуспевающим бизнесменом? Разъезжать на белом Мерседесе или черном Роллс-Ройсе? Жить в замке на берегу моря? Ворочать крупными капиталами и пакетами акций? Покупать и продавать тонны нефти и табака? Строить отели и казино? Заколачивать огромные деньги, а по выходным подсчитывать прибыль. Заманчиво, верно? Правда, есть у этой блестящей медали и другая сторона – не только прибыль бывает результатом, если вы понимаете о чем я говорю ;) Попробовать "на зуб" жизнь финансиста предлагают создатели новой экономической стратегии Wall$treet Trader 98.

В дебрях капитализма

Вам повезло! Вы получили работу в транснациональной корпорации лорда Флеминга, одного из самых влиятельных и успешных биржевых спекулянтов (почему-то нового босса так и тянет назвать мистером Дж. Соросом). Сэр Флеминг недавно спас американский доллар, и теперь предпочитает почивать на лаврах. Работать за него придется вам. Для начала шеф предложит "простенькое" задание – увеличить капиталы фирмы, и заработать "немножко" денег – всего-то миллиончик долларов (вообще, счет в игре идет на килобаксы). Выполните – получите повышение по службе и следующее задание. Не выполните – получите взбучку, или, если потеряете слишком много, то и вовсе останетесь без работы. Следующий этап – доказать боссу, что вы не самый плохой из его подчиненных и так дальше и дальше, вверх по служебной лестнице...

Их нравы

Для добывания денег вам придется что-то покупать и что-то продавать. Что именно – зависит от вашего желания и конъюнктуры рынка. Следить за конъюнктурой и прогнозировать поведение цен на ту или позицию можно по-разному. Например, можно просматривать общемировые новости или следить за тематическими обзорами в средствах массовой информации, благо на каждую игровую неделю приходится с десяток сообщений. Но, видимо, создатели игры считают, что исключительно честными методами денег не заработаешь, и предлагают пользоваться услугами различных "специалистов". Часть из них вполне безобидны – аналитики, независимые аудиторы, адвокаты. Род занятий другой части можно мягко охарактеризовать как весьма сомнительный – информаторы, промышленные шпионы, продажные журналисты. То есть, почти полный арсенал опытной акулы капитализма. Услуги всех помощников, ясное дело, не бесплатны, поэтому придется подумать прежде чем кого-то привлекать.

Свободный рынок

Если вы думаете, что для того, чтобы играть в Wall$treet Trader 98 необходимо разбираться в мировой экономике, то ошибаетесь: ничего общего с реальностью игра не имеет. Нет, конечно, названия валют, индексов, стран и корпораций знакомы, и, естественно, правительственный кризис и увеличение налогов в Японии, например, влечет за собой понижение индекса Nikkei и отток капиталов из экономики, но на этом сходство заканчивается. Например, британский фунт стерлингов, который в реальной жизни умудряется поменять котировку несколько раз за день, ведет себя точно так же, как существенно более инертная немецкая марка. Совершенно не учтены линии психологической поддержки и сопротивления. Цена недвижимости в США может за неделю свалиться на 20-30 процентов. Ничего себе стабильная экономика! Выделить можно, пожалуй, французский франк. Похоже, из патриотических побуждений французская фирма-разработчик Monte Cristo Multimedia сделала франк самой привлекательной валютой, но, может быть, мне это просто показалось на фоне небольшого количества сыгранных партий.

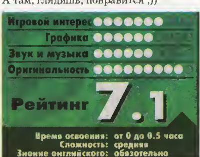
Кроме тривиальной купли-продажи в игре существует возможность заключать фьючерсные контракты, брать кредиты и займы (почему-то исключительно по выходным). Это сильно расширяет возможности и помогает понизить инвестиционные риски. Так что, если кто временно остался без работы из-за августовского кризиса и, при этом, хочет загрузить голову разработкой выигрышной экономической стратегии, Wall$treet Trader к вашим услугам.

Машинка для делания денег

В общем и целом игровой интерфейс продуман достаточно неплохо. Если не ставить целью следить за слишком большим числом биржевых позиций, то информация хорошо скомпонована и наглядно отображается на экране. Лично мне не понравилось обилие новостей, но это уж на любителя. Графика сделана в спокойных тонах, звук и фоновая музыка слух не режут. Небольшое неудобство доставляет то, что при смене музыкальных тем программа лезет на CD и начинает при этом подтормаживать. В какой-то момент надоело настолько, что пришлось поддерживать CD-ROM во вращающемся состоянии постоянно. Помогло, но не сильно. Пришлось музыку отключать. Новости (имеется в виду анимационное оформление) можно было бы сделать более разнообразными, но это, пожалуй, и все недостатки.

Multiplayer

Есть такое удовольствие. Но, почему-то, играть против машины показалось забавнее, может быть, просто не распробовал. Вот, пожалуй, и все что можно сказать о Wall$treet Trader 98. Добавить можно только, что игра очень оригинальна и не похожа на традиционные экономические стратегии типа SimCity. Разок-другой сыграть стоит хотя бы для расширения кругозора. А там, глядишь, понравится ;))



Владимир Веселов

Age of Empires
The Rise of Rome

Жанр	RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Ensemble Studios
Дата выхода	Ноябрь 1998 года
	Windows 95

О создании второй части Age of Empires компания Microsoft сообщила еще в конце прошлого года. И все поклонники этой великолепной игры с нетерпением принялись ждать продолжения. Но, как говорил Штирлиц, что-то у них там не сошлось, выход игры все откладывался и откладывался. По последним агентурным сведениям Age of Empires II выйдет не раньше весны следующего года. Очевидно, желая подсластить пилюлю, а может быть и для того, чтобы фанаты игры не переключились на что-то другое, Microsoft подготовила к выпуску дополнение к AoE, причем очень серьезное дополнение. Игра получила улучшенный движок, появились новые юниты и технологии, ну и, конечно же, новые кампании.

Римские новости

Надо полагать, новый движок давно зрел в недрах фирмы, и его выпуск в свет просто приурочен к появлению рассматриваемого дополнения. Помимо исправления кое-каких недостатков, присущих прежним версиям игры, переназначения некоторых горячих клавиш и увеличения размеров карт, обновленный движок предоставляет игроку несколько полезных возможностей.

Например, теперь можно назначать строительство нескольких однотипных юнитов. Желая создать, скажем, четыре катапульты, игрок может сразу же установить это количество (естественно, если у него хватает ресурсов). Следующим полезным новшеством является центрирование карты по месту последнего события. Услышав сигнал о создании юнита, завершении постройки или окончании разработки технологии, игрок нажатием клавиши Home или средней кнопки мыши (у кого она есть) может мгновенно перенестись на место события. Особенно важна эта опция при атаке противника. Не менее полезна и возможность двойным щелчком на каком-либо юните, выбрать все юниты этого типа в пределах игрового экрана.

Остальные новшества не столь глобальны, появились новые типы карт (горы, проливы и т.д.), все римские постройки нарисованы заново, ну и тому подобное. Конечно же, есть и новые цивилизации, Рим, Карфаген и другие.

Римская армия

Первыми из новых юнитов, с которым предстоит столкнуться игроку, будут пращники (Slinger). По всем параметрам они несколько хуже лучников (Bowman), но стоят дешевле. Кроме того, они имеют бонус при атаке башен и войск в доспехах, а также лучшую защиту против катапульт. Но самым главным преимуществом, из-за которого на них стоит обратить внимание, является то, что производятся пращники в казармах.

Появление в сценариях, посвященных Римской империи верховых верблюдов (Camel Rider), вызывает легкое недоумение, верблюды ведь в Италии не водятся. Но сам по себе этот юнит довольно интересный, при несколько меньшей стоимости, чем кавалерия, он обладает весьма значительным бонусом против всех конных подразделений и колесниц, правда, в отличие от прочих верховых юнитов, не имеет бонуса против пехоты.

Пожалуй, самым необычным новым юнитом является галера, вооруженная трубами для метания греческого огня (Fire Galley). Она наносит вдвое большие повреждения, чем трирема и стреляет вдвое чаще. Одно только плохо, чтобы поразить противника такая галера должна подойти к нему вплотную, так что чаще всего она становится оружием разового применения.

Еще два юнита появляются после апгрейда ранее существовавших. Это скифские колесницы (Scythe Chariot) и бронированные слоны (Armored Elephant). Как вы понимаете, первые появляются после апгрейда простых колесниц, а вторые - боевых слонов. О бронированных слонах стоит сказать особо. Помимо удвоенной защиты и несколько большей силы атаки, они имеют бонус при действии против стен и зданий, так что игроку нет необходимости всегда таскать в обозе осадные орудия.

Римские открытия

Дерево открытий в целом не изменилось, но появились новые технологии. Их всего четыре, но они достаточно хорошо представляют вклад римлян в мировую цивилизацию.

Ведя бесконечные войны, причем, как правило, вдалеке от метрополии, римляне не могли обойтись без правильной организации снабжения. Первое изобретение (Logistics), как раз и дает возможность содержать больше войск при меньших затратах.

Мученичество (Martyrdom) позволяет мгновенно переневербовывать вражеские юниты, правда жрец при этом погибает. Конечно, можно поспорить, является ли мученичество римским изобретением, скорее уж они переняли его от христиан (которых сами и мучили), но новшество это весьма полезно.

Что же касается медицины (Medicine), то это, несомненно, римское изобретение. Хотя и египтяне и греки имели кое-какие познания в этой области, только римские врачи привели отрывочные знания в стройную систему, просуществовавшую почти без изме-

ний все средневековье. Положительный эффект медицины в игре вполне понятен, она увеличивает целительную силу жрецов.

Последнее изобретение, большой шит (Tower Shield), тоже никто не оспаривает у римлян. Именно они создали щит, закрывающий воина почти целиком. Как раз из таких щитов составлялась знаменитая римская «черепаха».

Римский мир

Самым главным новшеством в предлагаемом дополнении, конечно же, являются четыре новых кампании. Все они посвящены разным эпохам и событиям из истории Древнего Рима.

В кампании Rise of Rome собраны сценарии, отражающие все важнейшие события ранней римской истории. Борьба с окружающими племенами за главенствующее положение на Апеннинском полуострове, противоборство греческой колонизации, захват мятежных Сиракуз (во время штурма этого города, как известно, погиб Архимед, но перед игроком ставится задача захватить его в плен живым), Вторая Пуническая война, разгром понтийского царства Митридата.

Вторая кампания, Pax Romana, посвящена закату Римской империи. Начинается все с битвы при Акции, в которой римскому флоту противостоят объединенные силы Антония и Клеопатры. Потом следует гражданская война между претендентами на императорский престол после смерти Нерона, подавление восставших племен в Передней Азии и Восточных провинциях. Ну а на финише - вторжения варваров непосредственно в Италию. Из истории известно, что Западная Римская империя пала под ударами готов, игроку представляется возможность отразить это вторжение и продлить существование государства

Третья кампания, Enemies of Rome, носит фрагментарный характер, похоже, что авторы просто собрали в нее не вошедшие по каким-то причинам в другие кампании сценарии. В первом игроку предстоит воевать не за Рим, а за его главного врага - Карфаген. Посвящен этот сценарий эпизоду из Второй Пунической войны - переходу Ганнибала через Альпы. В отличие от Суворова, Ганнибал через Альпы не отступал, а наступал, да еще тащил с собой слонов, так что потрудиться, тут придется немало. Во втором сценарии игрок тоже воюет против Рима за греков. Ему предстоит захватить и разрушить Пергам, был такой эпизод во время Третьей Греко-Римской войны. Только в двух сценариях игрок выступает на стороне римских легионов, подавляя восстание Спартака и громя персов.

Четвертая, пожалуй самая интересная капания, посвящена, как следует из ее названия Ave Caesar, нелегкой и полной приключений жизни самого известного римского императора. Начинается она с эпизода, показавшего всему миру характер будущего властителя империи. Будучи еще совсем молодым человеком, Цезарь плыл на Родос, чтобы поступить в знаменитую школу красноречия. В пути корабль был захвачен пиратами, потребовавшими с молодого аристократа выкуп в двадцать талантов, сумму по тем временам огромную. Цезарь обиделся и заявил, что его жизнь стоит не меньше пятидесяти талантов. Пока собирался выкуп, Цезарь находился на тайной пиратской базе и занимался сочинением поэм и читал их пиратам. Почему-то поэмы эти не вызывали восторга слушателей (впрочем, ознакомившись с сохранившимися произведениями Цезаря, можно их понять). Получив после уплаты выкупа свободу, будущий император торжественно поклялся повесить всех пиратов, но не за свой плен, а именно за пренебрежение к его творчеству. Свою угрозу он выполнил, причем не прибегая к услугам римских властей, снарядив флот за свой счет (правда, добычей ему ни с кем делиться не пришлось).

В следующих сценариях, игроку вместе с Цезарем предстоит завоевывать Британию, подавлять восстания в Галлии, и, наконец, бороться с Помпеем за власть в самом Риме.

Римские каникулы

Сопоставив ожидаемую дату появления Age of Empires Expansion Pack с первоначально объявленными сроками выхода Age of Empires II, можно предположить, что маркетинговые службы компании предпочли выжать все возможное из первой части игры, а уж затем выпускать в свет вторую. Что ж, вполне вероятно, янки считать деньги умеют. Но, думается, многим игрокам такая рокировка придется по вкусу. Вместо того, чтобы осваивать новую игру, разбираться с незнакомыми юнитами, зданиями и технологиями, у них появится возможность погрузиться еще раз в полюбившийся мир. Ведь вторая часть неизбежно должна во многом отличаться от первой, а тут все привычно и знакомо. Те же изменения и улучшения, о которых мы вам рассказали, делает игру только более интересной.

Константин Подстрешный

Dune 2000

Жанр	RTS
Издатель	Westwood Studios
Разработчик	Westwood Studios
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133+ Windows 95

"Когда в сумасшествии есть своя система, то это – гениальность."
Герцог Лито Атридес II,
Бог-Император
(Френк Герберт
"Бог-Император Дюны")

Далекий 1963 год

Малоизвестный американский репортер Френк Герберт пишет первый из романов о планете Дюна. Критики осмеивают книгу. Более двенадцати издателей отвергают рукопись, прежде чем она была опубликована. Но не проходит и двух лет, как Дюна становится одной из самых популярных книг в истории, за два года во всем мире продано более 10 миллионов экземпляров. В 1965 Френк Герберт получает премию Небьюла, а в 1966 Хьюго (что-то вроде Оскара и Золотой Пальмовой Ветви для писателя-фантаста). В общей сложности с 1963 по 1985 год выходит шесть книг серии.

Не такой уж далекий 1985 год

Снимается фильм Dune, картину отличают великолепные, даже по сегодняшним меркам, спецэффекты. И хотя, сюжет картины несколько упрощен, по сравнению с книгой, успех сопутствует и фильму.

Такой недалекий 1992 год

Известная в еще узких кругах игроманов компания Westwood Studios выпускает игру Dune 2. Фактически, первую представительницу жанра RTS, каким мы привыкли видеть его сегодня. Несколько подростков напряженно уставились в монитор трешки, нервно елозят мышкой по коврику, стараясь попасть в иконку с надписью Attack. Один из них шепчет: "харвестер, уводи харвестер", второй: "Боже мой, что за игра!". Действительно, что зто была за игра! Ее влияние на мир компьютерных игр трудно переоценить.

Совсем недавно, в сентябре 1998 года

Westwood Studios выпустила римейк своего хита - Dune 2000.

Так что же такое собственно Дюна?

Планета Арракис или Дюна – единственное место во вселенной, где добывается наркотическое вещество спайс (просто бесит, когда в некоторых изданиях spice переводят как "специи"). Спайс расширяет сознание, продлевает жизнь и развивает телепатические способности, кроме того, навигаторы космических кораблей могут прокладывать путь сквозь пространство, только приняв изрядную долю зтого самого спайса. Кто контролирует Арракис – контролирует спайс, кто контролирует спайс – контролирует вселенную. Император Галактики предлагает Великим Домам побороться за Дюну: победитель получает монополию на добычу и продажу спайса. Три дома сражаются за право обладать спайсом: благородные Атридесы, коварные Ордосы и жестокие Харконены.

Dune 2, C&C, Dune 2000, C&C 2?

Странно говорить о продолжении игры – родоначальницы жанра RTS, как о клоне C&C. Но все составляющие: движок, юниты, здания, AI противников перекочевали в Dune 2000 именно из C&C. Так что Dune 2000 – самый, что ни на есть клон. Как сказала героиня одной из книг Дюны: "Копия – это хуже, чем ничего", можно представить, что представляет собой двойная копия.

Экономическая сторона игры будет вам знакома, если вы хотя бы раз играли в Dune 2 или в C&C- разницы особой нет. Песок с красными вкраплениями – это залежи спайса, отправляйте туда свои харвестеры. Когда харвестер наполнится, он либо поползет домой, либо его отнесет специальный самолет (конечно, если у вас есть самолеты). Не оставляйте без присмотра машинку, ведь войска противника испытывают нездоровую страсть к вашим харвестерам. При малейшей угрозе приказывайте комбайнам следовать на базу, обычно самолеты успевают спасти харвестер, до того как его взорвут. В общем, система добывания ресурсов очень привычна, особенно если учесть, что само слово харвестер, ставшее уже нарицательным в RTS, пришло из мира Dune.

Стратегия игры за Атридесов

Ваши войска не обладают ни силой Харконенов, ни быстротой Ордосов, поэтому единственный способ – уйти в глухую оборону, ощетиниться пушками и потихоньку копить силы для нанесения массового удара, после которого противник уже не оправится. Не пренебрегайте фрименами: на последних уровнях игры они станут незаменимой военной силой. Эти странные личности появляются парами из вашего дворца и неразборчиво шепчут что-то о лидере фрименов Муад`дибе и Боге-Черве Шай-Хулуде. Сколотите отряд из 20-25 Freemen`ов. Принимая во внимание их условную невидимость (если они не атакуют и находятся достаточно далеко от противника, то последний их не замечает) и приличную огневую мощь, фрименов можно использовать как отличных шпионов и в качестве отменного средства для уничтожения вражеских харвестеров.

Стратегия игры за Ордосов

Вы в этой игре – самые слабые и зеленые, зато умные! Чего только стоит Deviator - эта ракетница перекрашивает юниты врагов в зеленый цвет и заставляет их работать на вас. Представьте: красите devastator харконенов в зеленый и приказываете ему уничтожиться возле зданий противника, – обычно результат превосходит ожидания. Кроме того, невидимый камикадзе - суперюнит ордосов может взрывать любое здание противника.

Стратегия игры за Харконенов

В этом случае стратегии, как таковой, в общем-то, нет. Все юниты харконенов наделены броней настолько мощной, что иногда доходит до абсурдных ситуаций, например один quad (легкая машинка) харконенов уничтожает два Siege Tank (тяжелых осадных танка) атридесов, не потратив при этом и половины полоски жизни. К тому же харконены имеют на вооружении Death Hand Missile (производится во дворце) – ядерная ракета, Рука Смерти. И хотя, по сравнению с Dune 2, она стала гораздо слабее, но для уничтожения вражеских сторожевых башен вполне подойдет.

Понедельник: Ску-у-учно!

Я долго недоумевал, почему же игра так быстро приедается? Пока наконец не понял: все миссии однообразны до боли в костяшках пальцев, сжимающих мышку. Каждый раз вы начинаете с несколькими постройками и юнитами, никаких "излишеств" вроде захвата чужой базы инженерами или игры без базы не предлагается (а, представьте, миссии в коридорах императорского дворца – такому бы и Starcraft позавидовал бы). Однообразие игрового процесса – вот основная причина, почему игра точно не станет хитом.

Все цвета желтого

"Желтый, желтый – цвет разлук, желтый красит все вокруг", - поет Светлана Рерих. К сожалению, ничего желтый цвет в Dune 2000 не красит, а скорее наоборот. Да, ландшафт очень мило прорисован, много деталей, но вот к 20-й миссии уже не можешь смотреть на экран, а к концу игры начинаешь понимать, почему страусы иногда закапывают голову – ЧТОБЫ НЕ ВИДЕТЬ ЭТОГО ОСТОЧЕРТЕВШЕГО ПЕСКА! А ведь на Арракисе, если следовать канонам книги, были ледники, скалы и города, так неужели нельзя сделать ландшафты чуть разнообразнее?

Другое дело - заставки, тут и великолепная игра актеров, и неожиданные повороты сюжета, и прекрасные декорации. Просто удивляешься, как разработчики без потери качества сумели на один CD записать более 30 довольно продолжительных заставок (в качестве брифинга перед каждой миссией и в финале).

Существуют два режима игры с 16 битной и 8 битной графикой. К чести создателей, нужно сказать, что 8-битная графика, предназначенная для не слишком навороченных компов, смотрится ненамного хуже 16 битной: присутствуют прозрачные взрывы и красивый дым.

Симпатичные юниты, многие из них хорошо знакомы нам по Dune 2 и C&C. Например, у харконенов есть танки devastator с двумя пушками - очень похожие на мамонтов из C&C, или это мамонты похожи на devastator`ов из Dune 2? - совсем я запутался. Между прочим, музыка в игре отличная, правда, самих композиций не так уж и много, но духу игры они отвечают полностью.

Это конец!

Меня пугает позиция разработчиков из Westwood, там, где они могли сделать суперхит, они сделали всего лишь неплохую игру, с устаревшей графикой и движком трехлетней давности, неужели теперь и эта компания исповедует принцип "лишь бы купили". Хотя, если посмотреть с другой стороны – ностальгия великая вещь и может заставить на одном дыхании пройти игру целиком. Так что определенного интереса от геймеров Dune 2000 все же добьется, но вот уровня популярности своей предшественницы, ей не достигнуть, а жаль, очень жаль.

P.S. На последок, процитирую самого Френка Герберта: "Если кто-нибудь заходит в книжный магазин и тратит кровно заработанные деньги на твою книгу, ты должен сколько-нибудь занять этого человека - и должен стараться изо всех сил". Золотые слова, выучить бы их господам из Westwood Studios.

CAESAR III

Константин Подстрешный

Жанр	RTS
Издатель	Sierra On-Line
Разработчик	Sierra Studios, Impressions
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM Windows 95

Scholia (комментарии)

В последнее время только самые неопытные и наиболее ленивые разработчики не попытались сделать стратегическую игру на историческую тему. И это понятно, ведь кроме движка ничего не приходится придумывать, все велосипеды уже изобретены в соответствующие века. Другое дело, что потеснить признанные шедевры в этой области весьма и весьма проблематично, далеко не каждый месяц радует поклонников жанра появлением игрушек уровня Civilization, Age of Empires или Gettysburg!

Но попытаться-то можно! Вот и знаменитая Sierra решила сотворить, что-нибудь этакое, стратегическое с элементами экономики и военных действий, объединила свои усилия с британской командой Impressions, и на свет появился Caesar III. Если оценивать шансы игры на популярность, то стоит учесть, что предыдущая ее часть, изданная три года назад все той же Sierra`ой, разошлась тиражом более полумиллиона экземпляров и была вполне популярна на Западе (чего нельзя сказать о России).

Ну что ж, Цезарь так Цезарь, был такой мужик Гай Юлий, с Клеопатрой дружбу водил (и никому из massmedia тех времен и в голову не пришло выяснять у него под присягой подробности), жил в первом веке до н.э., лет в сорок консулом заделался, а в шестьдесят - императором. Впрочем, песня совсем не о том, поскольку сама игра к знаменитому полководцу имеет весьма косвенное отношение. Зато после нескольких дней и ночей, проведенных над игрой, не могу не признать: Caesar III - это совсем неплохо. Во многом игра похожа на старые добрые SimCity и Caesar II, что, прежде всего, обусловлено все той же спрайтовой графикой и изометрическим взглядом на жизнь.

Species (внешний вид)

Изначально у вас есть некоторая сумма денег, распоряжаясь которыми вам предстоит построить город-сад на предлагаемой территории. В начале она представляет собой пересеченную местность с единственной проложенной дорогой. После непродолжительного щелканья по иконкам, начинаем возводить город. Из жалких палаток и лачуг постепенно вырастают фешенебельные трехэтажные кварталы (небольшой совет: жилые районы совмещайте с парками и работающими фонтанами – результат не заставит себя ждать, и у вас будут великолепные каменные дома). В остальном - все знакомо еще со времен первого «Сима»: не хватает еды - строим ферму, рушатся здания - инженерный пост, большой уровень преступности в районе – префектуру, по совместительству являющейся полицейским участком и пожарной частью. Чтобы работали фонтаны и городские бани – проводим водопровод, ко всему этому прокладываем дороги и, как украшение города, строим сенат. Можно возводить огромные храмы и еще множество других зданий, среди которых Колизей и Circus Maximus. Ну чем я не Лужков? Правда, в один прекрасный момент обнаруживается, что лимит денег исчерпан и единственный, на кого можно надеяться - это император, который непременно поможет в финансовом плане. Если же кредит превышен повторно, император приказывает вас арестовать, и никакие adoratio purpurare (просьбы и умиления царственной особы) не помогут избежать этой участи.

Pecunia (деньги)

Наличность в игре ваш город зарабатывает продажей товаров народного потребления и сбором налогов с обывателей. Впрочем, на одних налогах долго не протянешь. Поэтому, дабы не оказаться в банкротах, приходится торговать с другими городами. Первоначально устанавливаем с ближайшим городом торговые отношения (это тоже требует определенных затрат). Иногда города находятся на другом берегу моря, тогда предварительно строится порт. После чего начинаем вести торговлю по принципу: мы вам – зерно, вы нам – мебель. По золотому правилу экономики уровень экспорта должен превышать уровень импорта. Так что, если ваши горожане требуют мясо, а цены на него высоки – обойдутся и без мяса, зато избавятся от холестерина и познают гуманизм вегетарианства. Главное закупить руду – отвезти ее на оружейную фабрику, продать оружие – закупить руду и т.д. и т.п. Тратятся деньги на выплату зарплаты (размер которой можно регулировать), и строительство. Экономиче-

ская доктрина диктует свои жесткие условия: количество рабочих мест в городе должно соответствовать количеству жителей. Если же уровень unemployment (безработицы) превышен, то на ступеньках вокруг сената начинают собираться праздные римляне – ну прямо шахтеры у Белого Дома.

Ars (искусство)

С этим у создателей игры все в порядке. Графически игра выполнена на устаревшем симпатично-спрайтовом и вполне приемлемом уровне, немного не соблюдены масштабы: люди приблизительного одного размера с домами, но действие на экране выглядит как должное, и взгляда не оскорбляет. Дома, рынки, театры (кстати, театральное искусство считалось в Риме позорным), школы гладиаторов, бродящие по улицам обыватели, рабочие и легионеры – все прорисовано до мелких деталей.

Все сообщения озвучены характерными голосами, среди музыкальных тем встречаются как очень приятные, так и вяловато-невразумительные композиции. В перерывах между миссиями и по каждому поводу во время игры показывают небольшие заставки - красивые мультики в трехмерной графике.

Dii gratia (милость богов)

Имеет в игре большое значение, как ни как - Римская империя. Каждый из небожителей имеет собственные сферы влияния: Церера – плодородие, Посейдон – море, Марс – война, Меркурий – коммерция, Венера – любовь (зачем здесь она непонятно, поскольку в игре только одна любовь – к своему императору, т.е. чувство несколько иного рода). Каждый бог может испытывать к вашему полису определенные чувства - от лютой ненависти до горячей любви. В зависимости от их отношения складывается и дальнейшая судьба города. Благосклонность небожителей можно заслужить, возводя для них храмы или посвящая фестивали различного масштаба (иногда дешевле построить каждому богу еще по одному маленькому храму, чем устраивать несколько фестивалей). Примечательно, что боги - не просто высшая инстанция, вымогающая деньги на храмы и фестивали, а существа с характерами. Допустим, воздавали вы почести Церере, а потом неожиданно перестали – эта почтенная дама сразу на вас озлобится, и урожаи резко упадут, или, как устраивали в честь Посейдона фестивали раз в полгода – так и он будет к вам положительно-нейтрален. По той же причине предпочтительно строить всем богам по равному количеству храмов, если хотите проверить, то постройте всем по три храма, а Меркурию – один, а еще лучше – ни одного, сразу последует обвальное падение римской валюты с разгулом экономического кризиса покруче российского и отставка правительства (с вами во главе).

Adprehensio (физическое владение имуществом)

О, как любим мы этот процесс в стратегических играх (и не только в играх :))! Строим бункеры возле залежей минералов, только бы не достались проклятым протоссам. Безжалостно уничтожаем вражьи харвестеры, не давая потреблять родной отечественный тиберий. Возводим башню по откорму черных драконов, ставим флажки на всех лесопилках в округе, лишь бы не отдавать древесину этому простофиле Роланду. Почему-то и протоссы, и даже братан Роланд никогда не отдавали полезные ископаемые просто так. Caesar III в этом отношении не является исключением – Римская империя опиралась, в первую очередь, на копья легионеров. К сожалению, авторы безбожно изуродовали режим военных действий и наделили его плохим интерфейсом. Хотя войскам можно задавать различные боевые порядки, но суть любой битвы сводится к следующему: одна куча людей отрывает головы другой куче людей. Между прочим, зря. Поскольку, будь драки чуть покачественнее - Caesar III легко смог бы конкурировать с Age of Empires.

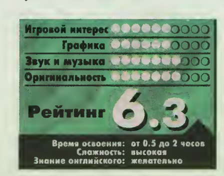
Впрочем, если закрыть глаза на, скажем, не лучшее графическое оформление (хотя это не так-то просто сделать), то можно обнаружить и некоторые достоинства. Например, присутствуют различные виды войск от «простых» легионеров до конницы. Время от времени случаются схватки с варварами, персами, а если доживете, в гости обязательно пожалует Ганнибал со своими слонами.

Et tu Brute! ("И ты, Брут!")

Да, да, игра повторяет самую распространенную (и, похоже, неискоренимую) ошибку стратегических игр – слабый интерфейс. Требуется от 5 до 8 щелчков мышкой по маленьким иконкам, коих в игре огромное количество, только чтобы добиться нужного результата. Особенно этим страдает режим торговли с соседними городами. Кроме того, в эпоху повальной трехмерности и объемности, Caesar III вызывает нарекания по поводу практически плоского ландшафта и спрайтового движка. Природа застыла в удивленном молчании, ни один листик не колышется на стройных кипарисах, волны не беспокоят синей поверхности рек - лишь изредка по воде пробегает непонятная рябь. Свою черную роль играет и неудачно реализованный режим ведения боевых действий. Кроме того, военным юнитам недостает грации и качества прорисовки. Так что, опять поварешка дегтя портит не такую уж большую бочку меда.

Rescriptum (заключение)

Разработчики из Sierra и Impressions выпустили неплохую стратегическую игру, повествующую о тяготах жизни правителей Рима. Если говорить простым языком, Caesar III больше всего напоминает SimCity античного периода с возможностью ведения боевых действий. Скорее всего, игра придется по нраву тем, кому надоела мирная жизнь в том же SimCity или суматошная охота на крокодилов в Age of Empires. В ближайшем будущем выйдут Age of Empires II и Populous III. А пока нам предоставлена неплохая возможность почувствовать себя Гаем Юлием Цезарем и не очутиться в психушке.



Владимир Рыжков

M.A.X. 2

Жанр	Strategy
Издатель	Interplay
Разработчик	Interplay
Системные требования	Pentium 90,16 Mb
Рекомендуется	Pentium 120, 32 Mb
Multiplayer	LAN, Internet, Serial, Modem, Hot Seat Windows 95

Есть мнение, что стратегические игры в классическом виде вымирают. Что все что можно было выдумать в области командования виртуальными армиями уже выдумано, и что разработчикам осталось лишь оттачивать и без того совершенные старые элементы или беззастенчиво их копировать. Теперь стратегические игры, стремясь к развитию, ломают границы жанров, становясь трехмерными, онлайновыми, ролевыми или экшн-подобными. Однако, как говорит один мой знакомый, "не все так плохо, как есть на самом деле". Из-под руки мастеров-разработчиков иногда все же выходят продукты, не являющиеся ни клонами, ни гибридами. Полагаю, проницательный читатель, ты уже догадался, что разговор о необычных играх я завел неспроста. Так и есть. Если продолжать следовать нашей терминологии, то игра, ставшая темой этой статьи действительно не клон и не гибрид. Скорее это мутант. Но довольно метафор, перейдем на личности. Поговорим о новинке от Interplay – о M.A.X. 2. Первая часть игры оказалась слишком непохожей на современников и, в то же время, не превосходила их, вследствие чего прошла незамеченной. Список "наворотов" второй части производит впечатление и размером и содержанием. Читая его, понимаешь, что с непохожестью по-прежнему все в порядке. Разберемся теперь, как обстоят дела с преимуществами.

Здрассти...

Цель игры, как и положено, заключается в истреблении врагов. В зависимости от нашего вкуса врагами станут либо злобные инопланетяне-завоеватели Sheevat, либо Concord - союз нескольких рас, к которым как раз в начале игры присоединяется наше Человечество в лице кланов, известных по первой части игры. В союзе участвуют еще восемь разновидностей наших младших братьев по разуму – высокоразвитых фикусов, кротов, канареек и другой живности в эполетах и с орденами. Братские народы галактики быстро нашли общий язык перед лицом общей опасности и теперь сражаются плечом к плечу. Ввосьмером против одного. Необычный расклад, согласитесь. Не буду заниматься бесполезным перечислением непереводимых названий рас – они нам не близкие друзья, а статья эта – не солюшен. Важно то, что кланы из первой части фактически просто переименованы в этих самых инопланетян, что на фоне бледненького сценария (собственно говоря, мы сталкиваемся с ним только в более чем лаконичных брифингах перед миссиями), вызывает подозрения в притягивании их за уши ради введения ужасной и враждебной расы Sheevat. Таким образом, мы получаем вселенную, содержащую целую охапку врагов и союзников, причем вся имеющаяся о ситуации информация ограничена сведениями из файла readme и пары лирических отступлений на сайте Interplay. На этом предлагаю завершить обсуждение сценарных наворотов M.A.X. 2 и перейти к наворотам игровым.

Навороты игровые

Лозунг, под которым создавалась M.A.X.2 мне видится как "хорошая игра – это игра, где много новых features. Не знаю, насколько это близко к действительности, но воплощен он был на все сто процентов. Читать перечень этих самых "фичей" – захватывающее занятие. Судите сами: восемь различных кланов, инопланетяне с биомеханическими юнитами, обучающимися в бою, возможность играть в трех разных режимах, воксельный пейзаж, плавный zoom, возможность изменять угол, под которым "смотришь" на карту, задание до 256 waypoint'ов, сумасшедшее количество апгрейдов, научные исследования прямо на поле боя, и так далее, и тому подобное. В свете поставленной во вступлении задачи нам не остается ничего, кроме как рассмотреть весь этот длиннющий список наворотов и обсудить их ценность для истории.

Начало начал...

Главное меню встречает нас необычайным богатством выбора. Как хочешь, так и играй. Тут тебе и одиночная игра поделенная на сценарии или на миссии, и мультиплеер с целой охапкой настроек – от количества ресурсов на карте до цели игры, и встроенный редактор сценариев. Примечательно, что проходя игру в одиночку, перед каждой последующей миссией можно изменить настройки – к примеру режим игры,

продолжительность хода или даже уровень мастерства компьютерного оппонента. На выбор предлагается четыре кампании, в начале игры последние две недоступны – они для героев, одолевших первые. С мультиплеером дела обстоят еще серьезней. Чтобы начать играть, придется пройти несколько экранов долгого и захватывающего процесса создания игры. Выбор карты, настройка начальных условий и правил, определение со своей расовой принадлежностью – все зто происходит чинно, с подробными комментариями и какой-то походовой неторопливостью. M.A.X.2 вообще грешит тем, что при выполнении какого-нибудь безобидного действия, типа заказа апгрейда или нового юнита, вам тут же показывают широко распахнутый зкран, усеянный скроллбарами, кнопками, картинками и подробными техническими характеристиками. Оччень не по-RTS'овски!

Главная особенность M.A.X.2 состоит в том, что в нее можно играть всеми мыслимыми способами, выдуманными на сегодняшний день для игр зтого жанра прогрессивным человечеством. Мы можем выбрать, играть в походовом режиме, в реальном времени или делать ходы одновременно с соперником за определенный промежуток времени. Игра позволяет настроить продолжительность хода или в случае real-time режима - паузы. По идее, такой подход должен был сделать из одной игры три, но чуда не произошло... Переключение режимов не меняет геймплей коренным образом. Дело в том, что M.A.X.2 – прежде всего TBS, как и его старший брат, а два остальных режима являются лишь вариациями походового. И интерфейс, и баланс игры, и AI "заточены" под зтот режим и делают невозможной игру в действительно реальном времени, вынуждая пользоваться паузой.

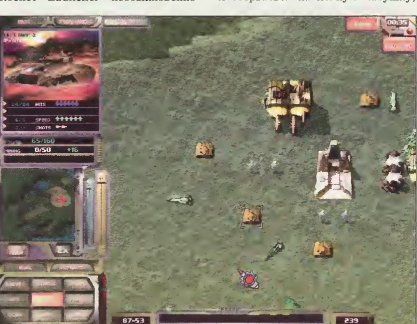
Ксенобиология в картинках

Начну издалека: все юниты в M.A.X.2 имеют семь параметров – мощность оружия, скорострельность, щиты, броня, собственно количество хит-пойнтов, радиус действия сканнеров и скорость. Все они доступны для просмотра и отображаются в виде рядов симпатичных картиночек. Чем больше огоньков, тем сильнее юнит стреляет, чем больше радарчиков – тем дальше видит. Так вот, наша с вами расовая принадлежность в игре самым непосредственным образом влияет на количество зтих картиночек. При выборе соратников нам покажут и расскажут, какими именно показателями и у каких юнитов данная раса особенно блещет. У одних, скажем, Rocket Launcher необыкновенно дальнобоен (+1) и дальновиден (еще +2, но к другому параметру), а у других строится на пару ходов быстрее Mining Station. Все вышесказанное относится к войскам Concord, у Sheevat же никаких бонусов нет, потому что юниты у них другие и, соответственно, обладают отличными параметрами. Вместо зтого они умеют набирать опыт в бою – просто крутеют сами по себе и все. Чем дольше воюют, тем сильнее крутеют. Таким же свойством наделены и некоторые войска Concord, но только некоторые.

Раз уж мы заговорили об апгрейдах, следует сказать сразу, что тут у игрока есть широкое и непаханое поле деятельности. Помимо апгрейдов за счет выбора расы и боевого опыта юнитов, можно еще прокачивать их просто за деньги – накопать золота и увеличить тот или иной параметр у определенного типа войск, а можно построить Research Center и там заказать усовершенствование. Что медленней, зато бесплатно. Таким образом, если терпение ваше достаточно велико, а желание командовать армией из супервояк достаточно маниакально, вполне можно зтих самых супервояк создать.

А мы его по морде чайником!

Вот мы и затронули святое – вопрос баланса и выбора стратегии. Тут кроется интересная черта M.A.X.2, которую я не постесняюсь назвать преимуществом. Местные юниты обладают необычайно узкой специализацией, что иногда позволяет наносить очень существенный урон превосходящим силам противника. Например, подкрасться с незащищенной ПВО стороны вражеской базы парой самолетов-штурмовиков и оторваться на полную катушку,



пока он не успел построить истребители. И наоборот, если противник целенаправленно "прокачивал" какой-то один вид войск, то всегда можно найти оружие, против которого он будет совершенно беспомощен.

Имеет место быть и флот, и авиация и наземные силы, причем кругом сохраняется зта "пищевая цепь": танки - зто танки, они не могут летать, но хорошо защищены, самолеты-штурмовики обладают хорошей огневой мощью, но не могут тягаться с достаточно сильной ПВО, а также полностью беззащитны при нападении истребителей. Те, в свою очередь, быстро расправляются с любыми летающими целями, но совершенно бесполезны против целей наземных. Одна единственная подводная лодка может сколько угодно зверствовать, отправляя на дно судно за судном, пока не будет уничтожена штурмовиком, corvette'ом или другой подводной лодкой. Прибавьте сюда самолеты AWAC и радарные башни, увеличивающие радиус действия оружия, водные и летающие транспорты, быстрые Scout'ы, дальнобойные ракетные установки и невидимых пехотинцев-диверсантов, умножьте получившееся число на два и вы поймете, что воевать в М.А.Х.2 можно как угодно и чем угодно. Оценить текущий состав сил противника и применить атакующую группу, достаточно мощную для выполнения задачи и, в то же время, по возможности, защищенную от всех вероятных опасностей, или же наоборот - рискнуть и, определив слабое место, быстро в него ударить – и есть основное мерило мастерства игрока как стратега в М.А.Х.2.

Интерфейс и управление...

... игры легко могут свести с ума незадачливого рецензента, решившего составить о них целостное и законченное мнение, по себе знаю. Комок противоречий! Сочетают в себе кучу великолепных идей с необыкновенной внешней кривизной и досадными недоделками. Предоставлю вам самим бороться за свое душевное здоровье и просто перескажу, что видел.

Прежде всего, управление совершенно не соответствует суровым требованиям реального времени. Во-первых, страшным преступлением против играющего человечества является то, что бережно сформированная и обозначенная номером группа юнитов остается таковой только до тех нор, пока какой-нибудь из ее участников не будет включен в другой отряд или просто выделен.

Ткнул мышкой в танк – и стал он сам по себе танк, а не часть отряда номер два. Второй гвоздь в крышку ящика М.А.Х. 2 как игры в реальном времени – зто ограничение по количественному составу группы. В одном соединении может быть не более восьми боевых единиц. Маловато? Верно, маловато. Наконец, третье – при нажатии на цифру отряда, зкран по-TBS'овски на него центруется. Таким образом, командование боем в реальном времени превращается в пытку. На мечущемся перед глазами зкране нужно указывать цели многочисленным, да еще и забывающим свои номера соединениям. Удовольствие на любителя, поверьте. Решением проблемы является интерфейсное чудо номер один – пауза! Просто нажмите зту кнопочку, и по-отечески, при помощи аж 256 waypoint'ов, отдайте все необходимые приказы каждой боевой единице, пристально и с любовью отцентрировав на нее зкран. Помимо зтого есть еще одна гордость разработчиков – автопауза. При малейшей опасности игра пугливо останавливается и вопросительно взирает на вас в ожидании дальнейших действий. Изящное решение – выигрывают все, кроме геймплея. Учтя, что юниты сходят с конвейера один за другим, и что база обычно состоит из десяти-пятнадцати зданий, прикиньте, сколько времени при таком раскладе здесь займет битва, которая в C&C длилась полчаса. А час?

Меня не спрашивайте – мне больно об этом думать.

Конечно, у такой концепции есть и преимущества. Пользуясь тем, что во всех трех игровых режимах игроку не нужно суетиться, господа из Interplay от души пофантазировали над интерфейсом и нафантазировали много интересного. В меню строительства, исследований и иже с ними нам предлагается целый комплекс инструментов, позволяющих объяснить, что мы хотим получить в итоге. К примеру, можно выбрать скорость строительства юнита (из трех возможных) и посмотреть, сколько теперь зто будет стоить и сколько времени займет. Можно заказать целую последовательность различных юнитов, а также заставить завод строить ее постоянно. Построился последний – начинает строить заново, начиная с первого. Тут же доступны характеристики боевых единиц с комментариями и картинками. Есть меню, возникающие по щелчку правой клавишей на юните, схожие с теми, что мы видели в WarWind. В WW зта идея провалилась, так как в реальном времени тыкать в маленькие кнопочки, да еще борясь с тормозами, было нелегко. Но нам-то спешить некуда. Мы можем и потыкать. Не смотря на тормоза. Тут можно и посмотреть информацию о данном бойце (с картинками и комментариями), и приказать ему атаковать кого-нибудь, и задать модель поведения – стрелять по всему, что представляет опасность или, скажем, вообще не стрелять. Будучи втянутым в бой, стоять где приказали, подходить к обидчику на расстояние выстрела, или отходить за его радиус поражения – и еще несколько хороших и разных функций. SpyCams – еще одно изобретение разработчиков, по их словам, совершенно необходимое. До восьми камер можно привязать к юниту или месту на карте, и цель будет отображаться и даже получать приказы на зкранчике в углу, совсем как на основном, только маленьком. И, наконец, теперь мы можем сами настраивать свой интерфейс (!!!). Захотим – переместим все менюшки вместе с minimap'ом вправо, захотим – влево, захотим – еще куда-нибудь. О ценности такого выкрутаса можно спорить, но оригинальность налицо.

Враг...

... хитер. Компьютер вступает в бой только превосходящими силами. Если вы его превосходите численно, или располагаете оружием, которому он ничего не может противопоставить, трусливо отступает. Это здорово и честно, но немного раздражает гонять мобильной установкой ПВО от своей базы вражеские штурмовики, отлетающие немного и затем нагло зависающие в ожидании подкрепления. Железный парень быстро расползается по всей карте и никогда нельзя быть уверенным в безопасности базы – то тут, тот там на нее нападает какой-нибудь танк или группка техники. Печально, но войска по-прежнему не осознают всего значения внезапности и решительности действий при захвате мостов. Зачастую из восьми юнитов, получивших приказ пройти мост, все, кроме двух-трех зтот приказ просто игнорировали. Однако в целом компьютерный противник в M.A.X.2 хорош, и играть с ним интересно. Если он где-то и проигрывает, то зто можно компенсировать повышением уровня сложности.

Хрену к ней не хватает...

Графика в игре, при всей своей необычности и воксельности, совершенно ужасна. На бесконечном множестве возможных расстояний и углов обзора. Zoom и "наклон" карты действительно плавные, но при удалении уже в два раза и без того корявые и невыразительные танчики и солдатики превращаются в серо-коричневую массу, а от вида спрайтовых зданий, юнитов и деревьев на плавно наклоняющемся пейзаже начинает кружиться голова. Вода представляет собой... воду, но с время от времени слегка смещающимися по ней прямоугольниками поверхности. Представьте себе участок размером метров сто на сто, который смещается влево. А потом вправо. Это волны.

Спрайтовые объекты совершенно не стыкуются с пейзажем. Как вам нравится прыгающая на месте радарная башня или самолет? А танк с комично трясущейся башней? Глумиться над графическими прелестями M.A.X.2 можно бесконечно, но журнальное место важнее дешевых подколов.

Поговорим лучше о звуке. Он хорош. Музыка не утомляет и создает настроение. Но главное – зто голоса юнитов, изменяющиеся в зависимости от ситуации, в которую те угодили. Невозмутимый голос пилота, патрулирующего пустынную равнину, или рев попавшего в передрягу танкиста даже создают некоторый перевес графике, поверьте.

Итак...

Итак, что же мы получили вместе с зтой необычной игрой? Чтобы определиться с зтим вопросом, каждый должен поиграть в нее сам. Тут куча недостатков и необычный баланс. Недоделки в управлении и хороший компьютерный противник. Графика страшна, но вызывает симпатию новизной. Заманчивая идея с тремя режимами игры сочетается и досадным недостатком сценарного фона, создающего атмосферу. M.A.X.2 – зто как раз тот случай, когда о вкусах спорить действительно бессмысленно – слишком много их затронуто. Бесспорно лишь то, что зта игра – результат большой, во многом успешной работы, и что она запомнится геймерским массам. Хотя бы как курьез.

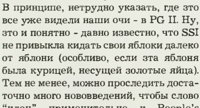
Андрей Алаев

People's General

Жанр	Wargame
Разработчик	SSI
Издатель	Mindscape
Системные требования	Pentium 120, 16 Mb RAM, DirectX 6.0 (!)
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Muliplayer	LAN, TCP/IP, IPX, Hot Seat, PBEM
	Windows 95

Хорошо известно, что фирма SSI любит продолжать и развивать однажды удачно созданную тему. Поистине золотой жилой стала для компании "пятизвездная", она же "генеральская", серия. Упростив gameplay до доступного новичку уровня, разработчики не опустились до уровня кретинизма, хотя до серьезных воргеймов "генералам" было, как до Луны пешком. Но зто все ж мало кого волновало, да и недавно вышедший Panzer General II продемонстрировал, что у SSI еще есть порох в пороховницах.

Однако очень симпатичный новый движок Living Battlefield показался руководству компании не отвечающим высоким современным запросом. И вместо ожидаемого всеми сонма игр, вышла лишь одна. Итак, представляем вам закат Living Battlefield и самого молодого из ныне здравствующих генералов - People's General.



При первом взгляде возникает мысль: "Ба! Да я зто уже где-то видел!". В принципе, нетрудно указать, где зто все уже видели наши очи - в PG II. Ну, зто и понятно - давно известно, что SSI не привыкла кидать свои яблоки далеко от яблони (особливо, если зта яблоня была курицей, несущей золотые яйца). Тем не менее, можно проследить достаточно много нововведений, чтобы слово "клон" применительно к People's General не употреблялось.

Вот это бред!..

Итак, место действия - Азия, время действия - начало XXI столетия. Таким образом, игра у нас, скажем так, научно-фантастическая. Но - с ударением на слове "научно", поскольку, будущее крайне недалекое. What if, как говорят воргеймеры. Но, скажу вам, настолько невообразимый, что берет просто оторопь. Да такая оторопь, что смертельная...

Итак, Китаю неожиданно приспичило (другого слова просто нет) завоевать всю Юго-Восточную Азию. Ну, потом и всю остальную Азию, но потом. А для начала дети Поднебесной решили вывести из игры Россию, чтоб она им не помешала (будто у России нет других дел, как вмешиваться в их Юго-Восточно-Азиатские разборки). В общем, вывели они нас из игры, да так ловко, что захватили всю нашу территорию аж до самой Волги. Ну, международное сообщество, конечно, было против, объявило войну, но, похоже, тщетно. Вяло действовали наши друзья по НАТО. Кончилось тем, что китайцы в пылу битвы в компании с северокорейцами полезли на Южную Корею. Ну, успешно, конечно, практически спихнули врага в море. Но вот тут терпение у Стражей Мира Во Всем Мире кончилось, и доблестные американские войска начали освобождение захваченных КНР стран и народов.

Теперь я понимаю, за что платят деньги разработчикам SSI. Я такое придумать в принципе не могу. Да что там придумать - в страшном сне такой бред не приснится. Третью Мировую пытались придумать по-всякому, но такой подход - точно уникальный. Я понимаю подобные прогнозы лет 20 назад, но сейчас? Хотя с другой стороны - вот написал я все зто. А потом забавную новость по телевидению узнал. Оказывается, наша в вами Служба Внешней Разведки прогнозирует для России на 2005-2007 очень крупные международные осложнения. Одно слово - SSI знает, что каркает.

Ну, в общем, такой сюжет позволил дизайнерам развернуться. В игре 9 кампаний и более 40 сценариев. Кампании, в основном, играются за янки-освободителей или китайцев-поработителей. Впрочем, есть и такая зкзотика, как войска ООН, помогающие русским подавить восстание в Сибири, поддержанное Украиной и Китаем. Или поход Вьетнама на все ту же Юго-Восточную Азию. Сценарии, в основном, дублируют битвы в кампаниях, но есть и несколько созданных специально для многопользовательской игры.

Кстати, в таких вот сценариях проявляется одна негативная деталь People's General. Дело в том, что все страны разбиты на две группы "за Китай" и "против". И всем странам в группе доступны все юниты всех стран ее коалиции. Скажем, дохлый Сингапур легко может закупать все самые продвинутые американские образцы. Так вот. Запускаем мы сценарий - Японская агрессия на Сахалин, готовясь показать превосходство русской техники. И что видим - и джапам, и нам доступны одни и те же танки, вертолеты, орудия... Не критично - но обидно.

Отличия от предков

Итак, "Народный генерал" есть во многом повторение идей генерала танкового, то бишь, уже упомянутого выше PG II. Что, впрочем, для игр на одном движке созданных, вполне нормально. Однако, все же есть несколько достаточно существенных изменений, связанных с тем, что битвы Второй и Третьей Мировых войн, мягко говоря, раз-

■ Характеристик прибавилась...

■ Зима. И Валгаград снова в руках сил, несущих разумнае, дабрае и вечнае!

■ "По стопом Ивоно Грозного" или финольноя чость штурмо Козони

■ При взгляде но корту появляется ощущение необьятности игровых просторов. Не пугойтесь - росстояния меньше, чем кожутся

личаются.

Начнем с того, что масштаб несколько вырос. Незначительно, но все же. В связи с этим, оправданным стало такое нововведение, как приданные части (attachments). К каждому юниту можно "пристегнуть" одно-два добавочных подразделения. Скажем, мостостроительный отряд позволит быстрее преодолевать водные преграды, вертолет добавит радиус обнаружения, ну и все в таком же духе. Можно превращать юниты в танкоубийцы, можно - в супер-разведчики. Конечно, комбинаций довольно мало (всего 9 вариантов, причем для разных родов войск не все доступны), но все равно игра стала значительно разнообразнее.

Любители Steel Panthers хорошо знают, что такое off-map units. Это авиация и артиллерия, вынесенная за пределы карты, и появляющаяся только для нанесения ударов. В связи с тем, что самолеты в XXI веке летают шибко быстро, они отныне переведены на такое вот вне-картовое положение. Теперь их можно вызывать только для нанесения короткого (но мощного!) удара, разведки или поддержки своих частей. Прилетит такой вот F-22 или "Харриер", посеет в рядах врага смерть, и улетит. Если, конечно, вражеская ПВО позволит.

Конечно, вызывать авиацию сколько угодно вам никто не даст. Есть определенное количество очков - Air Mission Points - которые вы и вольны тратить. Причем экономно - очков этих вечно не хватает. Они ведь тратятся и на переброску войск по воздуху с аэродрома на аэродром, и на транспортные вертолеты. Полезнейшая, кстати, штука! Некоторые легкие части можно из любой точки карты перебрасывать в любую же - ну, с незначительными ограничениями. Очень способствует захвату отдаленных целей.

Коснулись изменения и пехоты. Как известно, теперь солдаты этого рода войск называются *мотострелками*. Так теперь вместо пехотинцев вы будете лицезреть их боевую машину. Пехота решительно покинула категорию Soft Target, хотя и не вся. Некоторые легкие части - чаще всего спецназ - ходят на свои двоих, и брони, за которой можно укрыться, не имеют. Правда, взамен им часто даны добавочные способности - игнорирование вражеских укреплений, их разрушение и прочие подобные полезности. Кроме того, их можно, как говорилось выше, быстро перебрасывать по воздуху. И, наконец, они игнорируют вражеские юниты, и те никак не влияют на их передвижение. Все это позволяет эффективно использовать их в тылу врага.

Остальные нововведения не столь кардинальны, и тоже обусловлены изменившимися условиями войны. Добавлено несколько новых параметров у юнита, скажем, Air Attack разбит на Plane Attack и Helicopter Attack. Есть два типа ПВО - одни (типа "Пэтриота") бьют исключительно по самолетам, другие отряды (наша "Тунгуска" или ЗРК "Стрела") ориентированы на атаку "вертушек". Дальнобойность артиллерии возросла в некоторых случая до 10 гексов. Если в PG II не так уж и много танков било через гекс, то тут самые продвинутые модели атакуют аж через 2!

Кстати, большинство артиллерии теперь - САУ, простых орудий немного. Еще любопытная деталь - максимальный размер китайской пехоты не 10, а 15! Это понятно - надо же было как-то показать, что их там полтора миллиарда живет. О, чуть не забыл - топлива больше нет. Не нужно больше о нем заботиться - и это, на мой взгляд, хорошо - одной головной болью меньше, с минимальным ущербом реализму.

С сожалением можно констатировать, что та небольшая интерактивность пейзажа, которая появилась в PG II, скончалась. Карты, которые все еще рендерятся вручную, стали даже симпатичнее, но не изменяются совершенно. Скорее всего, тут снова виновато некоторое увеличение масштаба.

■ "Корнет" поко возгловляет хит-пород противотонковых систем

О бедном "Корнете" замолвите слово...

Да, People's General в который раз позволяет убедиться, что американцы себя любят Да что там любят - души в себе не чают. Параметры техники об этом говорят более, чем красноречиво. Если стартуете вы еще в более-менее

нормальном раскладе, то затем доминирование машин с лейблом Made in USA становится подавляющим. Так что янки уверены в абсолютном превосходстве даже еще несуществующих образцов. Более того, им даже в голову не приходит мысль, что в какой-нибудь еще стране могу придумать нечто новое. Поступающие в части новые машины ВСЕ поголовно американские.

Лучший из стартовых танков - "Абрамс". Немецкий "Леопард" еще может составить ему конкуренцию, но недолго - ваша армия решительно пересядет на мифические "Швацкопфы" и "Паузллы". Наше ПВО отдыхает, хотя тут разница не столь велика. Вертолеты - зто вообще любопытная история. Ну например, почему-то "Ми-28" имеет лучшие параметры, чем "Ка-50". Как-то нормально проходит после зтого факт, что Longbow Apache еще круче их обоих, а Comanche вообще бесподобен. Единственный новый вертолет, появляющийся за время игры - Seminole - тоже, конечно, порождение звездно-полосатой индустрии.

Особенно обидно занижение параметров нашей пехоты, вернее, ее БМП и БТР'ов. Впрочем, и спецназ наш не очень ценят - утешает лишь то, что самые крутые легкие пехотинцы в игре - британцы. Юнион Джек много приятней российскому глазу.

Единственной сферой, в которой русская техника лучше - зто противотанковые системы. Тут лидирует отечественный комплекс "Корнет". Иной раз просто зайдешь в меню, и с гордостью и умилением любуешься российским флагом в самом верху табели о рангах. И что бы вы думали? Даже зто удовольствие, пусть нескоро, но отнимут!

Про параметры китайской техники я много сказать не могу. В основном, зто переделки российских образцов, хотя, постепенно, появляются и свои машины. Берут они в основном числом, а никак не качеством. Очень помогает им их 15 человек в пехоте - учитывая их вечную позицию в обороне, они иной раз так окопаются, что приходится спецназом выкуривать.

Процесс

Мда... А что можно сказать про игровой процесс в довольно стандартной военной игре? Ровным счетом ничего особенного. Все по-генеральски просто и понятно, легко и увлекательно. Каких-либо откровений нет, что, в общем, не очень-то и хорошо. Тактика, разработанная еще для первого PG, с некоторыми (впрочем, весомыми) поправками на новый движок, будет работать. AI, как всегда, не гроссмейстерский, но вполне достаточный. Хотя желание разработчиков взять количеством очень сильно чувствуется.

К положительным сторонам gameplay можно отнести тот факт, что все оригинальные, присущие только People's General черты, крайне желательно использовать для достижения победы. Да, по-прежнему надо беречь опытные юниты, особенно те, которые уже обзавелись командирами, апгрейдить и рваться на захват городов-целей.

■ А Сеул-то, окозывоется, кросивый город

Но без использования дополнительных частей и разумного применения двух видов пехоты, без воздушных атак и правильного размещения сил ПВО выиграть затруднительно. В игре нет "привесков" просто для того, чтобы выпендриться, все нововведения работают, и работают зффективно. Gameplay остался довольно непритязательным, но очень и очень добротным.

Критика

В целом, игра оставляет приятное впечатление. Она довольно интересна, симпатична. Слегка, по сравнению с PG II, подправлен интерфейс, он сделан менее мрачным. Но все же, без довольно серьезной ложки дегтя не обошлось.

Первое - мало апгрейдов! В любой игре по Второй Мировой вы начинали игру с одним парком машин, а на протяжении кампании меняли его раза 3-4, причем постоянно и кардинально, во всех родах войск. В People's General же, новые юниты возникают изредка, их появление расценивается, как праздник, и армия моментально переживает тотальный апгрейд. Скучновато играть. Все разрекламированное многообразие оборачивается ничем - его применяют противники, союзники, но не ваши собственные части.

Второе. Лень. ЛЕНЬ - вот бич SSI! Понятно, что полностью трехмерные юниты нам не светили, и что они попрежнему поворачиваются резко и только в одном из шести направлений. Но поразнообразнее-то можно было нарисовать? Практически все новые танки не отличишь от обычного "Абрамса". Легкий китайский вертолет - по внешнему виду "Команч", только с большой красной звездой на борту. Мало того, что обновления армии редки, так они еще и визуально с трудом заметны.

Редактор, конечно, вещь великолепная. Но он далеко не столь комплексен, как хотелось бы. Однако, само наличие необходимо всячески одобрить, хотя и мало слышал я о сценариях к каким-либо играм, которые были бы сделаны руками русского геймера.

Претензия к анимации. Бой давно вышел за рамки двух соседних гексов. А анимация выстрелов по-прежнему бедна - пиф-паф слегка, и все. Такое ощущение, что бедность анимации - единственный параметр, по которому People's General вышел на уровень серьезного воргейма. Если уж делать зрелищную игру - так делать до конца, не останавливаясь на полпути. А то выходит ни рыба, ни мясо.

Сюда же, кстати, можно отнести и претензии к звукам. Бедновато, ничего не скажешь. Хотя опять же, какой звук в воргейме? Но если придираться - то уж до конца...

* * *

Но, повторюсь - игра очень симпатична. И, как бы то ни было, People's General - первый за долгое время простой воргейм, да и со времени выхода TOAW прошло уже достаточно времени. Так что, он был бы достоин внимания даже просто за то, что он появился. Но, даже несмотря на недостатки, он способен заинтересовать и новичка, и профи, и, к тому же, предоставляет возможность попробовать свои силы в огромном количество кампаний и сценариев.

Да, зто не более, чем апгрейд Panzer General II. Но апгрейд серьезный, тотальный и заслуживающий внимания. Не клон. Хотя не вызывает сомнения - SSI слишком часто берется за повторение раз найденных выигрышных ходов.

SIMULATION • SPORTS

Алексей Медведев

MiG-29 Fulcrum & F-16 Multirole Fighter

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	NovaLogic
Разработчик	NovaLogic
Срок выхода	Осень 1998 года
	Windows 95

Неужели после многих часов, проведенных за монитором, со сжатым в немеющих руках джойстиком, неужели после десятого Су-27, сбитого из пушки, у вас ни разу не возникло желание доказать, что наши самолеты - лучше? Хотелось ведь, правда? Вот и радуйтесь, фанаты русской авиации! Скоро мы докажем супостатам, что не лыком шиты. И поможет нам в зтом не только Su-27 Flanker 2 от SSI. Горячо любимая мною компания NovaLogic в ближайшем будущем предоставит нам зто удовольствие.

После успешного выпуска F22 Lightning II, Comanche 3, Armored Fist 2 и F22 Raptor NovaLogic не остановилась на достигнутом и начала разрабатывать очередной шедевр. В сентябре нас ожидает появление сразу двух игр - зто симуляторы современных боевых самолетов MiG-29 Fulcrum и F-16 Multirole Fighter. Одновременный выпуск двух практически одинаковых игр, на одном движке и с пересекающимися сценариями - традиционный ход для NovaLogic.

И хотя NovaLogic имела в своем арсенале достаточно современный и мощный движок от F-22 Raptor, для зтих продуктов программисты компании разработали совершенно новый engine. Увы (или наоборот, ура), NovaLogic, в течение длительного времени остававшаяся едва ли не последним форпостом воксельной графики в захваченной полигонными движками виртуальной реальности, пала под натиском 3D-акселераторов. Новый движок поддерживает фирменный интерфейс Glide компании 3Dfx Interactive. Теперь играть можно в разрешении от 640x480 до 1024x768 (естественно, что для последнего вам потребуется Voodoo 2). Счастливые обладатели компьютеров с двумя Voodoo2 смогут позволить себе режим SLI. Кроме ускорения вывода графики, использование аппаратной акселерации позволило разработчикам существенно повысить качество отображения земной поверхности. Вы сами можете убедиться, глядя на скриншоты, что графика в игре выглядит просто великолепно. Большое количество разнообразных текстур поверхности, туман в низинах и ущельях, серое небо в плохую погоду - все зто создает неповторимое ощущение присутствия. Для тех, кто не имеет заветного Voodoo, поддерживается software rendering. Выглядит данный вариант не так уж и плохо и достаточно быстро работает, но... Пользователи, которые опоздали к раздаче 3D-карт, могут вычеркнуть NovaLogic из списка "своих" компаний.

NovaLogic всегда славилась способностью создавать в своих играх подобающую атмосферу - вспомните великолепный антураж Comanche 3 или F-22 Raptor. Эта игра не стала исключением. Во всем чувствуется внимание к деталям: пока вы взлетаете, кто-то ждет разрешения на взлет, кто-то собирается совершить посадку, в воздушном пространстве аэродрома постоянно мельтешат самолеты и вертолеты. Ощущение того, что вы не единственный обитатель виртуального мира, создает дополнительную иллюзию реальности происходящего.

Для обоих симуляторов созданы индивидуальные наборы сценариев. Боевые действия будут происходить в Малайзии, Нигерии, России и на Ближнем Востоке. Помимо кампаний существуют одиночные миссии и специальные миссии для многопользовательской игры. В MiG-29 Fulcrum, например, наличествует 40 одиночных заданий и возможность пройти две кампании из F-16 Multirole Fighter. Для любителей создавать собственные кампании предусмотрен встроенный редактор.

Если кто-то и критиковал разработки NovaLogic, то в первую очередь из-за несколько упрощенного подхода к моделированию полета. Comanche можно было назвать скорее аркадой, чем серьезным симулятором. Следовавшие за Comanche игры постепенно приобретали черты, присущие симуляторам, но и последнее детище NovaLogic - F-22 Raptor оставалось все тем же mainstream-продуктом без претензий на реалистичность. Но, похоже, что мода на hardcore захлестнула даже такого стойкого приверженца игр "для пользователя" как NovaLogic, и в MiG-29 & F-16 нас ожидают суровые испытания. Флайтмодель каждого самолета оттачивалась самым серьезным образом, и теперь (о, ужас!) вы можете запросто свалиться в штопор! И F-16, и MiG-29 имеют уникальные летные модели. Более того, модели повреждений тоже разрабатывались индивидуально с учетом конструктивных особенностей каждого самолета. Кабины истребителей выполнены в модном нынче стиле виртуального 3D-кокпита. Все приборы и тумблеры сделаны так тщательно и четко, что можно не сомневаться: на настоящих самолетах вы увидите такую же картину. О многом говорит тот факт, что главным консультантом игры MiG-29 Fulcrum является Юрий Приходько - космонавт

и летчик-испытатель! А при моделировании F-16 разработчики пользовались услугами создателя Falcon - корпорации Lockheed-Martin.

Само собой, большинство осложняющих пилотирование "наворотов" можно отключить, так что поклонники F-22 Raptor и других классических игр от NovaLogic также смогут насладиться великолепной графикой и увлекательным игровым процессом MiG-29 & F-16. Тем более, что сетевые клиенты F-16 Multirole Fighter и MiG-29 Fulcrum совместимы не только друг с другом, но и с пресловутым F-22 Raptor, и, стало быть, все три симулятора могут участвовать в многопользовательской игре. Бои будут происходить на novaworld.net в так называемом Integrated Battle Space. Этим боевым пространством NovaLogic гордится не зря - в игре могут одновременно участвовать до 120 человек! Пока достижения этой клиент-серверной архитектуры использует только F-22

Raptor, но с появлением F-16 Multirole Fighter и MiG-29 Fulcrum, сетевые сражения приобретут невиданный ранее размах. А сколько возможностей для испытания собственных тактических изобретений! NovaLogic гарантирует отсутствие "торможения" во время сетевых баталий.

Звуку разработчики также уделили немало времени. Обещано, что бортовой речевой информатор будет говорить не на ломаном английском по-русски, а на настоящем русском языке. Шум двигателей, грохот выстрелов - все настоящее!

Подводя итог этого короткого рассказа можно уже сейчас сказать, что, если NovaLogic сдержит хотя бы половину своих обещаний, игра получится очень красивой, динамичной и добротной. Не знаю как вы, а лично я с нетерпением жду появления final release. Красивейшая графика, бешеная динамика, огромное количество адреналина в крови, что еще надо? По F-16 в novaworld.net запустить парочку Р-27!!!

Алексей Медведев

Combat Flight Simulator: WWII Europe Series

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft Games
Срок выхода	Осень 1998 года
	Windows 95

Про готовящийся выход военного симулятора на основе Microsoft Flight Simulator мы уже писали. Но было это давно, появились кое-какие уточненные данные, и мы решили предварить появление final release еще одним коротеньким обзором. Тем более, что бета версия игры уже вышла в свет.

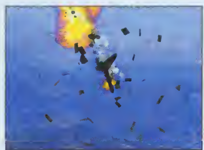
Действие MSCFS происходит во время Второй Мировой войны в Европе. Как и предполагалось, в игру войдут две кампании: "Битва за Британию" и "Война в Европе". Играть можно как за союзников, так и на стороне фашистской Германии. Каждая кампания включает три фазы по восемь миссий в каждой. Также существуют одиночные задания, параметры которых вы сможете настроить по собственному вкусу. По словам менеджера проекта Криса Шэнкара (Kris Shankar), Microsoft выпустит и собственный редактор миссий.

Для новичков предусмотрен режим обучения в стиле Longbow: вы сидите в кабине самолета, а голос инструктора объясняет, что необходимо сделать, чтобы выполнить тот или иной маневр. В этом режиме вас не только научат летать, но и преподадут основные принципы ведения воздушного боя.

Для того, чтобы игра соответствовала реалиям времени, программистам все же пришлось доработать физику MSFS, причем изрядно, но теперь людям из Microsoft есть чем гордиться. Как вам понравится, например, влияние погоды на мощность двигателя или

расчет момента сил, создаваемого каждым элероном при моделировании полета?

Изменения коснулись и графического движка MSFS'98. Место унылого плоского пейзажа Microsoft Flight Simulator в Combat Flight Simulator займет пересеченная местность, появятся холмы, ущелья, горы. Вполне естественно, что игра использует DirectX, а соответственно и Direct3D. Так что наличие 3D-акселератора не только приветствуется, а, можно сказать, необходимо. Если у вас стоит процессор AMD K6 3D Now, то DirectX 6.0 будет использовать его инструкции для ускорения работы с графикой. Поддерживаются разрешения до 1600x1200! А вы знаете, что Windows 98 поддерживает несколько мониторов? Нет? Что же вы! А вот в MSCFS (как, впрочем, и в MSFS) эта опция задействована. Зачем это нужно? Представьте себе следующую (почти бредовую ситуацию). У вас дома стоит три монитора - 21-дюймовый, 17-ти и 14-ти.. На самом большом вы остав-



ляете только окно обзора. На том, что поменьше располагаете приборную доску, ну а на самом маленьком - делаете зеркало заднего обзора :-). А чтобы вы точно не забыли, что играете под Windows, игра позволяет открывать дополнительные окна с различной информацией и размещать их в любом удобном для вас месте. Любопытно, что кабина выполнена как в классическом 2D стиле, так и в современном - виртуальный 3D-кокпит. Можно включать любой из видов, а также вообще отключать изображение кабины.

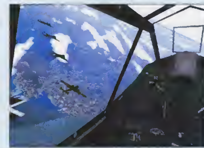
На мой взгляд, самой интересной особенностью этой игры является искусственный интеллект компьютерных пилотов. Microsoft подошла к данной проблеме со всей ответственностью. Каждый компьютерный пилот имеет определенную зону обзора, условно разделенную на шесть частей. Каждая секция рассчитывается в зависимости от направления полета, текущей высоты самолета, высоты облаков, а также высоты и положения солнца. И, как результат, враг может вас потерять во время боя, или вы сможете, как написано в учебнике, зайти сверху со стороны солнца и спокойно расстрелять супостата. Но зто еще не все! Компьютерные пилоты имеют пять уровней мастерства. Но, в отличие от других игр, CFS моделирует зти уровни совершенно оригинальным образом. Программа имитирует наличие штурвала у самолета, пилотируемого AI, и соответственно управляет этим самолетом! Теперь компьютерные пилоты могут испытывать перегрузки и терять управление. Они активно маневрируют, меняют высоту и нападают только в нужные моменты.

Не забыли разработчики и о физике. Рассчитывается баллистика каждой пули, а калибр оружия коренным образом влияет на тяжесть повреждений. Расстреливая вблизи вражеский самолет можно наблюдать, как он постепенно превращается в решето, а затем от него начинают отваливаться куски обшивки. Модель повреждений сделана очень правдоподобно. Вы можете повредить топливопровод или маслопровод, двигатель, радиатор и увидите дымный след черного или белого цвета, в зависимости от характера повреждений. Обшивка, крылья, органы управления, радио могут быть повреждены, а вы можете быть убиты или ранены. Вы даже можете убить компьютерного пилота, не нанеся его самолету существенных повреждений.

Microsoft заявляет, что при создании флайтмоделей использовались данные реальной конструкторской документации и результаты продувки в аэродинамической трубе. А в качестве консультантов и испытателей выступали настоящие пилоты Второй Мировой войны.

В полете вы сможете слышать не только переговоры своих ведомых, но и разговоры противников. Вы услышите, как попали в вашего напарника или как он сбил врага, а если коллеги заметят супостата, севшего вам "на шесть", вас об зтом обязательно предупредят. Естественно, звуки соответствуют реальным, так что перепутать свистящий рев Ju88 с гудением Spitfire практически невозможно. К сожалению, функция управления своими ведомыми по радио отсутствует, как и заявленная ранее возможность переговоров при сетевой игре. Но Microsoft обещает, что в ближайших add-on'ах зти опции появятся.

Продолжая славные традиции MSFS, новый симулятор поддерживает открытый интерфейс. Вы сможете добавлять разработанные народными умельцами модели летательных аппаратов. А если захотите, то и сами сможете разработать модель самолета. Может, кто и создаст, наконец, серию советских машин времен Второй Мировой войны? А то Microsoft, похоже, забыла о существовании Красной Армии и ее участии в WWII.



После зтого описания у вас наверняка возник некий вполне закономерный вопрос. Отвечаю: системные требования у игрушки еще те. Если вы хотите играть с разрешением 1280x1024, то купите себе всего лишь PII 400 с 3D-акселератором помощнее, а более скромные игроки с PII 266 удовольствуются режимом 800x600. Ну а тем, кто за бортом, видимо придется удовольствоваться 640x480. Справедливости ради надо сказать, что речь идет о бета-версии игры, но чуда ждать явно не приходится.

Что теперь делать? Копить деньги, чистить джойстик и нетерпеливо ждать выхода окончательной версии. Очень полетать хочется!

Александр Лашин

Speed Busters

Жанр	Автосимулятор
Разработчик	Ubi Soft
Издатель	Ubi Soft
Срок выхода	Ноябрь 1998 года
	Windows 95

Это началось в 1997 году с выходом POD. Развернулась экспансия небольшой, но амбициозной французской фирмы Ubi Soft на рынок автосимуляторов. POD снискал немалую популярность среди любителей погонять на футуристических средствах передвижения вообще и среди счастливых обладателей MMX-процессоров в частности. Несколько позже вышла POD Gold с поддержкой 3Dfx, после чего и без того красивая графика стала выглядеть почти идеально. Потом были F1 Racing Simulation и Redline Racer. И вот Ubi анонсирует новый проект, который должен окончательно укрепить ее позиции на автосимуляторном рынке. Это Speed Busters. Релиз назначен на первое ноября сего года.

Сладкие обещания...

Ubi обещают ни много ни мало - они обещают совершить прорыв в деле сотворения полуаркадных симов, причем, ознакомившись с намечающимися features, им вполне можно верить. Во-первых, в игре будет доступно шесть трасс плюс одна секретная. Но это не те трассы, которые мы привыкли видеть в Need For Speed и иже с ней. Трассы будут просто гигантскими, с множеством возможностей проехать не по основной дороге. Все они будут пролегать в Северной Америке, четыре в США, и по одной в Мексике и Канаде. Но главное даже не это. Главное - необычайная интерактивность. На движущийся поезд можно запрыгнуть, вас может накрыть лавиной, а может растоптать какой-нибудь Кинг-Конг. Злобные акулы грызут мосты, стремясь откусить кусок вашей машины. И так далее, и тому подобное.

Я думаю, смысл вы уловили. Кроме того над трассой будут летать самолеты и вертолеты, единственная цель которых - отвлечь вас от дороги. Наконец, ожидается несколько типов погодных условий, короче говоря, скучать не придется.

Есть даже сюжет. Скромненький, правда, но все же. Один... как бы так помягче... не совсем нормальный полицейский, выигравший миллион долларов, вознамерился отдать его владельцу самой быстрой тачки, которую он увидит. То есть будут и деньги, и апгрейды, и ремонт, что можно только приветствовать.

Далее, касательно средств передвижения - машины будут ломаться их надо будет ремонтировать. Кроме того, на них можно навесить кучу полезных штуковин, вроде радара, карты, ремонтного набора. Также можно застраховаться. Модели автомобилей (а их будет немало) выглядят просто великолепно. Впрочем, учитывая их происхождение, удивляться не приходится. За основу взят движок от F1 Racing Simulation. Но сейчас будет самое шокирующее.

Вы думаете, что понятие "скин" - прерогатива игр жанра action? Кабы не так, в SB предусмотрено предложено немалое количество скинов, плюс возможность скачать новые вместе с новыми же машинами с сайта Ubi. Ну, каково?! По-моему, очень даже здорово. Но это еще не все, на сайте компании будет выложен и редактор скинов. Как бы квейкоподобная свистопляска со скинами не началась и со Speed Busters.

Да и в целом графика смотрится просто ошеломляюще. Первое впечатление: неужели такое вообще возможно? Судя по всему - возможно, но только при наличии в машине 3D-акселератора. Поддерживаются Voodoo2 и AGP. За красоту приходится платить.

Помимо всего вышеупомянутого, Ubi Soft обещает высокий реализм всего и вся, а также умных и «человекоподобных» (в смысле интеллекта) компьютерных гонщиков. Пока это, в отличие от графических прелестей, проверить не удалось, но будем надеяться, что и тут нас не подведут. Короче говоря, подождем релиза.

Итог

Если Ubi Soft сможет реализовать все обещанное на задуманном уровне, то, как мне кажется, нас ждет стопроцентный хит. У Need For Speed появится очень и очень сильный конкурент. Главное, чтобы все удалось. Впрочем, держа в памяти предыдущие игры от Ubi, в это можно верить. Да, этой осенью нас ждет немалое количество отличных автосимуляторов. Что можно только приветствовать.

Александр Лашин

Test Drive 5

Жанр	Автосимулятор
Разработчик	Pitbull Syndicate
Издатель	Accolade
Дата выхода	4-й квартал 1998 года
	Windows 95

Ау, ветераны компьютерных автогонок! Я думаю, вы хорошо помните трилогию Test Drive, довольно популярную в конце восьмидесятых. Тогда это были едва ли не лучшие гонки на PC, конкуренция была лишь со стороны Death Track, но та гениальная игрушка принадлежала к несколько другому поджанру. В девяносто седьмом вышло два продолжения великой серии: Test Drive Off Road и TD4. И если TDOR прошел не понятым широкими геймерскими массами, то TD4 стал заметным явлением среди в кругу любителей NFS-подобных игр. В этом году ожидается продолжение и внедорожного, и гоночного симов. В этой статье речь пойдет о последнем.

Отцы и дети

Как и в TD4, в TD5 будут представлены автомобили нескольких поколений. Машин будет много, двадцать восемь (!) штук, из которых 14 преимущественно 1998-го года выпуска и столько же машин шестидесятых-семидесятых. Названия последних приведут в восторг любого любителя автостарины. Shelby Cobra-66, Pontiac GTO-67, Corvette-69, Dodge Charger-69, Plymouth Hemi Cuda-71... Не будут обижены и любители покататься на суперсовременных авто. Кроме того, машины можно будет настраивать по вкусу.

Реализм обещают просто невиданный. Что ж, хочется верить. Мощность современных компьютеров позволяет приблизить игру к реальности настолько, насколько это вообще возможно.

Трассы. Их много, целых семнадцать штук, причем пролегать они будут по всему миру. Большинство из них можно будет проехать и в обратном направлении. Трассы будут не только круговыми, некоторые пройдут по улицам, знакомыми нам еще по первой NFS. Как вам перспектива промчаться по Москве, мимо Кремля под восхищенными взглядами бородатых людей в ушанках с медведями на поводках? Вообще же трассы обещают абсолютно настоящие. Посмотрим, сможет ли Pitbull Syndicate сдержать слово. Кроме того, трассы делаются "нелинейными", то есть проехать их можно по разным маршрутам, для чего там и здесь расположено множество мостов и секретных тропинок.

Предусмотрено три уровня сложности, помимо этого также будет два режима гонки: аркадный и реалистичный.

Помните копов в NFS? В TD5 их тоже не забыли, но можно будет не только смываться от блюстителей законности, но и поиграть за них. Вам представится возможность самим ловить нарушителей порядка. Как вам такая перспектива? По мне - так просто замечательно.

Вкус и цвет

Графика смотрится очень неплохо. Большое количество объектов вдоль дороги и отличные текстуры. Обещают также реалистичные тени и отражения. Хотя Speed Busters пока выглядит получше, но и TD5 тоже очень хороша. Игра принесет огорчение в ряды тех, кто по какой-либо причине до сих пор не обзавелся 3D-акселератором. Без оного игрушка просто не пойдет. Разрешение - 640x480 и выше.

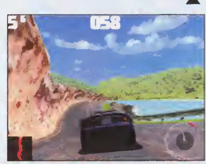
Кое-что известно и о музыке. В игре будет звучать десять композиций от групп KMFDM, Gravity Kills, Pitchshiffer, Fear Factory (помните

Carmageddon?) и Junkie XL.

Разделавшись с компьютерными водилами, вы сможете поиграть с живыми соперниками по LAN, Internet и в режиме Split-Screen.

Что же нас ждет

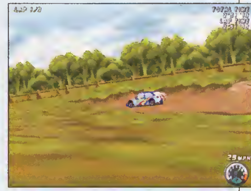
Ждет нас, судя по всему, очередная классная игра. Если у Pitbull Syndicate все получится как задумано, то игра будет не просто интересной, а очень интересной. Но, все же, подождем релиза, а там будет видно.

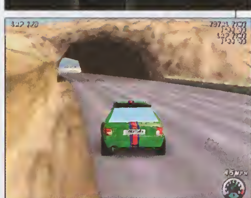


Александр Лашин

Boss Rally

Жанр	Аркадный автосимулятор
Разработчик	Boss Game Studios
Издатель	Midway
Дата выхода	Осень 1998 года
	Windows 95





Поклонникам автосимуляторов аркадного типа в последнее время не приходится жаловаться на недостаток новых игрушек любимого жанра. Аркадные «гонки» появляются практически постоянно. Причем, среди них немало действительно хороших игр, способных неплохо увлечь игрока. Это и Ultimate Race Pro, и Motorhead и, конечно же, совсем свежий, с пылу с жару, Need for Speed III (хотя это в меньшей степени аркада, нежели тот же Ultimate Race Pro). Были и другие, в частности, "содранные" с игровых автоматов и приставок Daytona USA Deluxe, Manx TT Superbike и SEGA Rally Championship, но они широкого признания не получили. Возможно, по причине явной приставочности. Или нет. Ну, да не суть важно. Похоже, подобная судьба ждет и Boss Rally, очередной порт, хотя и с довольно мощной платформы – Nintendo 64. Нет, у приставочников Top Gear Rally была очень даже популярна и считалась если не шедевром, то, по крайней мере, выдающейся игрой. «Постойте! – скажете вы, - а при чем здесь какая-то там Top Gear Rally?!» Отвечаю. Boss Game Studios купили лицензию у авторов TGR и теперь будут портировать Top Gear Rally на PC, предварительно переименовав ее в Boss Rally.

Что же ждет нас в игрушке, которая, если верить разработчикам, должна вот-вот выйти? Кстати говоря, возможно, что в тот момент, когда вы будете читать этот номер "Навигатора", игра уже поступит в продажу. А почти ничего нового, по сравнению с приставочной версией.

Да, еще одна секретная трасса. Да, три новых (тоже секретных, разумеется) машины. Да, multiplayer на четырех человек. И все. «Мы хотим оставить в игре все то, что принесло ей популярность на N64» - я цитирую Колина Гордона (Colin Gordon), вице-президента Boss Studios. То есть, не будет никакой реалистичности в поведении машины на трассе, зато будут бешеные скорости и лихие повороты. А вы чего хотели? Порт с Нинтенды, все ж таки.

Что еще обещают интересного? Хвалятся движком. Обещают необычайно красивую и плавную графику. Но только вот скрины ничего экстраординарного не демонстрируют. Да, кстати, вот вам еще один пример приставочного наследия: без аппаратного ускорения игра работать не будет. Странно, не правда ли. Тот же Motorhead выдавал большую часть эффектов без ощутимой потери в FPS на машине без акселератора. В Boss Rally же никакого Real-Time Lightning'а нет и в помине. А размазанные текстуры, блики на камере и туман на заднем плане давно перестали кого-либо удивлять. Хотя клубы пыли выглядят неплохо, да и вся графика, в общем, приятна, но и не более того. По поводу звука с музыкой не известно ничего. Между прочим, движок от BR будет использован и в следующей игре Boss Studios – Twisted Edge Snowboarding. Выпуск TES (кстати, тоже порта с N64) назначен на 1999 год.

А как же игровой процесс? А ничего особенного. Обещают умопомрачительную скорость, много типов трасс (пляж, асфальт, бездорожье и пр.), а также на редкость удобное управление. Вы всегда сможете вписаться даже в самый крутой поворот и выйти из любого заноса. Еще обещают множество возможностей «срезать». И что тут особенного? Впрочем, одна интересная «фича» все-таки намечается. Это наличие на трассе луж. Не просто мокрого асфальта, а именно луж. Но на этом все интересное заканчивается. Хотя нет, не совсем. Будет поддержка Force Feedback. Для тех, кто не знает, поясню. Force Feedback – это джойстики с обратной связью. Замечательная штука, доложу я вам. Но на просторах нашей Родины не очень то и распространенная по причине довольно высокой стоимости и небольшого количества ден. знаков у большинства игроков. А теперь действительно все.

Я не очень люблю выступать в роли оракула и предрекать будущее различных игрушек. Но в данном случае осмелюсь предположить, что нас ждет всего-навсего достаточно красивая, но простенькая (хотя про AI компьютерных водил опять же – полный молчок) развлекалочка. Единственным существенным отличием от всех остальных развлекалочек будут, разве что, вышеупомянутые лужи. Впрочем, я могу и ошибаться. Действительно, вдруг нас ждет откровение в жанре автоаркад? Вдруг?.. Но, честно говоря, не очень в это верится. Так что можете ждать, но не возлагайте на Boss Rally слишком больших надежд. ▲

Леонтий Тютелев

N.I.C.E. 2

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Magic Bytes
Разработчик	Synetic
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM, 3D акселератор
Дата выхода	Не объявлена
	Windows 95

В прошлом году мы имели честь лицезреть великое множество автосимуляторов. Некоторые из их числа были хороши, другие являлись просто качественными произведениями, но не более того, а третьи образовывали самый нижний пласт и назывались «отстоем». Как раз к последнему «классу» можно отнести до ужаса примитивную поделку «Акселератор». Гонка на нереальных автомобилях по плоским, как монстры из «Дума», трассам с возможностью попалить изо всех стволов, вызывала лишь сочувствие к авторам. Физика же поведения машины на дороге напоминала движение утюга по гладильной доске. Впрочем, некоторым типам из конкурирующих изданий «ЭТО» пришлось по вкусу. Не находя других аргументов в защиту примитивного творения, они сослались на культовость «Акселератора». Что ж, у всех свои причуды.

Но на дворе конец 1998, а немцы не успокоились. Честолюбивые программисты, честное слово! Они практически сделали вторую часть своего творения. Игра изменилась, и своего отца совсем не напоминает. Так чем же будет N.I.C.E. 2? Давайте «ощупаем» демо-версию.

Быстро, быстрее, еще быстрее...

Как наверняка помнят те, кто имел счастье пообщаться с первой частью игры, во главу угла в «Акселераторе» ставились деньги. Все остальное представлялось прямым или косвенным способом заработать наличность. На машинах висели пулеметы и ракетницы, на дорогу можно было скинуть машинного масла или протаранить шипами обшивку оппонента. Но и кататься при этом надо было прилично. Прибавьте к перечисленному непостоянное «здоровье» автомобиля. Вроде интересно получается и динамично. Но не получилось. Вспомнили? Забудем.

В новом детище разработчики отошли от старых принципов. Насилие покидает их игру. Сиквел выглядит как обыкновенная аркадная гонка и, повторюсь, не имеет абсолютно никаких сходств с предшественником.

Изменилось практически все. Движок (о котором позже), принципы игры, атмосфера, автопарк.

Начнем с последнего. Если судить по демо-версии, то нас ожидают отличные спортивные автомобили наших дней. По крайне мере, я готов поклясться на Библии, то, на чем мне дали покататься в «демке» является Lamborghini Diablo. Гарантирую также и то, что противники восседали на Porsche 911. Однако все мы знаем, что довольно часты случаи использования авторами кузовов реальных автомобилей с незначительными косметическими изменениями. Плюс новое, «от балды» название. В результате, вместо того же самого Diablo мы с вами получали что-нибудь вроде Speedy Hawk. И было это совсем неприятно. Кстати, есть все основания надеяться, что такой же казус произойдет и с готовящимся к выходу проектом. Ведь, согласитесь, не совсем целесообразно выпускать примитивную аркаду и покупать для нее официальные лицензии. Рад буду ошибиться.

Вас насторожило выражение «примитивная аркада»? Однако эта фраза наиболее полно характеризует положение вещей. Заезд отличается просто сумасшедшей скоростью. Признаюсь, из всех виденных мною до этого автогонок эта игры – самая стремительная. Даже Motorhead и Wipeout уступают N.I.C.E. 2. На старте автомобиль практически всегда выдает мощную пробуксовку и норовит впасть с места в дикий занос. Дорога летит на вас и остается только судорожно нажимать клавиши поворота. Положение усугубляется тем, что «славная традиция» первой части – плоские трассы – отошла в мир иной. Трассы кривые, извилистые и холмистые. После каждого виража, совпадающего по местоположению со спуском вниз, машина улетает на близлежащие горы и начинает там резво прыгать. Элемент реализма – она коробится, и вид ее теряет всякую эстетическую ценность. Можно упасть с моста прямо в озеро. И, о чудо, оно покрыто льдом, и мы спокойно по нему перемещаемся. А на трассе – погожий летний день...

Акселератор (графический)

Итак, абсолютно новый графический engine. Создан с учетом все современных требований, поддерживает ускорители. Игра света, прозрачная пыль, много полигонов – красота. Модели автомобилей – загляденье. Так и хочется выудить их из монитора и поставить на полку. Однако трассы выглядят как-то игрушечно. Они кажутся маленькими и ненастоящими.

Непонятно зачем, но вдоль дороги понатыкано великое множество спрайтовых деревьев. Целый лес. Что еще более удивительно – сквозь них можно абсолютно безнаказанно проезжать или, если получится, пролетать. Деревья раздражают своим присутствием. Ладно, оставим их в покое. Но почему же тогда нельзя проехать сквозь дорожный знак на обочине. При контакте с ним автомобиль сразу останавливается и начинает буравить колесами асфальт. Вообще же недоработок много и мы великодушно спишем их на то, что это только демо, и что «лучшее конечно впереди».

Будет красивая аркада

Попридирался и будет. Надо теперь N.I.C.E. 2 и похвалить. Ведь произведение того заслуживает. Как аркадная автогонка, игра практически идеальна. Бешеная скорость, легкое управление, к которому довольно не сложно приспособиться. Красота, наконец. Когда первый раз запускаешь игру, вырывается непроизвольное «Эк!». Настолько органично смотрится картинка.

Не страдает и звук, хотя визг тормозов довольно скоро делает свое присутствие для ушей играющего пыткой.

По-моему, авторам стоило не позиционировать эту игрушку как продолжение «Акселератора», а издать в роли самостоятельного продукта. Думается, что и без сомнительной рекламы старым названием, это произведение «пошло» бы. Ведь все задатки для этого имеются.

Но, тем не менее, N.I.C.E 2 мы будем ждать. Если не исправят огрехи – поиздеваемся, ну, а коли все сделают как надо, будет хит. Хочется верить. Очень.

Леонтий Тютелев

Grand Touring Cars

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Elite Systems Ltd.
Разработчик	Elite Systems Ltd.
Системные требования	Pentium 166, 3D акселератор
Рекомендуется	Pentium II 233, 3D акселератор 2-го поколения (типа Voodoo II)
Срок выхода	Конец 1998 года
	Windows 95

Источники информации - демо-версия и пара текстовых файлов. В первом разработчики нахваливают свое детище для потенциальных издателей, во втором извиняются перед теми, кто «демку» пробовал, оправдываясь тем, что, мол, работа еще в самом разгаре, многое еще не реализовано, извиняйте. Такая вот ситуация. Поди, разберись где правда. То ли во множественных «фичах» из первого документа, то ли в посредственной и ужасно требовательной к компьютерным ресурсам «деме»...

Рано радуешься...

Нам предлагают принять участие в неком мировом чемпионате класса Touring Car. Надеюсь, всем известно, что зто такое и с чем его едят. Для несведущих поясню в двух словах. Обычные легковые машины несколько усовершенствованы и максимально адаптированы для гоночных соревнований по кольцевым трассам. Понятно? Продолжаем.

Помимо первого класса, как выясняется впоследствии, будут предложены еще два – Grand Turismo и Spotrcar. Если первый не далеко ушел от Touring Car, то второй является технологически еще более продвинутым, нежели первый вариант. Там серийные машины настолько сильно «обработаны», что зачастую становится трудно вычислить «исходник».

Такое приятно разнообразие, впрочем, омрачается довольно быстро. Оказывается, все автомобили будут вымышлены.

Какая досада. Для любого серьезного симулятора – зто сильный недостаток. А Super Touring – именно симулятор и зто выясняется практически сразу по мере знакомства с демо-версией. Причем довольно серьезный и реалистичный. Авторы заявляют, что созданный ими алгоритм, ответственный за поведение машины на трассе, весьма гибок в применении и удобен. Он позволяет программистам буквально в считанные минуты менять основные характеристики автомобиля. Какие видимые дивиденды зто дает игрокам не вполне понятно. Разве только, что машин будет действительно очень много.

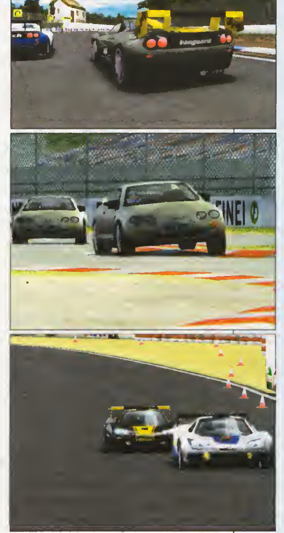
Управление, что представлено в демонстрационной версии игры оставляет желать много лучшего. На указания машина реагирует как-то нехотя и с опозданием. Скорость, особенно после N.I.C.E. 2, просто никакая. Динамизма нет. Зато есть инерция и она весьма ощутима. Машина тормозит довольно реалистично и, если в процессе сбавления скорости сильно повернуть, то отбойник на время переходит в ваше безраздельное владение. Автомобиль не мнется и едет дальше. Оппонент один и делать какие-то выводы относительно уровня его интеллекта преждевременно.

Требовательность

Кстати, выглядит все действо довольно-таки неплохо. Модель автомобиля хорошо проработана, хоть местами и угловата. Лобовое стекло прозрачно и видно, что там сидит гонщик. Поверхность кузова сияет заводской новизной.

Заезд проходит в вечернее время, идет дождь, а по земной поверхности стелится густой туман. Иногда может вспыхнуть и погаснуть молния. Неплохо проработаны и задники – трибуны, отбойники, ровные ряды покрашенных в полоску покрышек. Все на месте. Текстуры почему-то не совсем размыты и преимущественно неброских серых тонов. Впрочем, мы уже привыкли. Чем серьезней симулятор, тем хуже дела обстоят с графикой. Это правило, но с исключениями.

Оскорбляет совсем другое. То, что замечаешь не сразу, а как заметишь, то уж не выкинешь из головы до следующего «апгрейда». Медленно, очень медленно выводится на зкран графика. Мало, очень мало мы видим кадров. Притом, что компьютер у нас не то, чтобы очень мощный, но и не слабый - P233MMX с 64MB и первым 3Dfx. Ей зтого мало. Она «хочет» минимально второй процессор с частотой 233 плюс – «чем больше, тем лучше». В идеале – P2-233, 64MB и Voodoo2. Во как! И зто нельзя понять умом. Ведь для такого «компа» можно было бы создать нечто более привлекательное и играбельное. Та же GPL от Papyrus, что выйдет в свет совсем скоро, выгодно отличается гораздо более продвинутой графикой. А уж какая физическая модель там будет! И никаких разговоров о втором «Пентиуме».



В общем, странное складывается впечатление о Grand Touring Cars после знакомства с демо-версией. Да, ладно, чего уж душой кривить – несколько неприятное впечатление. Это плохо. И пусть разработчики клятвенно обещают исправиться – все так говорят. Получается лишь у немногих. При всем моем уважении к ветеранам из Elite, они со своим новым проектом исключением вряд ли окажутся.

Леонтий Тютелев

S.C.A.R.S.

Жанр Аркадный автосимулятор
Издатель Ubi Soft
Разработчик Vivid Image
Срок выхода Четвертый квартал 1998 года
Windows 95

У большинства российских игроманов наверняка сохранились в памяти воспоминания о POD - аркадной автогонке с нехитрым сюжетом. Разработавшая игру, компания Ubi Soft, тогда еще молодая и не столь широко известная, нынче является одним из наиболее интересных и стабильных производителей компьютерных игр. Достаточно вспомнить последнее творение зтой фирмы – Tonic Trouble – отличное трехмерное приключение с обворожительной графикой. Что ж, «автомобильный» опыт у французов имеется, в наличии передовой движок, способный выдать потрясающие графические зффекты. Не замедлили объявиться и добровольцы-разработчики – ребята из Vivid Image. Из всего вышесказанного следует простой вывод: скоро игроки получат интересную автогонку, которая, я уверен, покорит сердца многих.

Чудеса на виражах

Волей-неволей приходится вернуться к уже упомянутому Tonic Trouble. Ведь игра делается на том же движке. Не стоит, думается, напоминать о потрясающих, немножко сумасшедших ландшафтах, что открывались взору остолбеневшего на мгновение игрока в той аркаде. Engine способен был воспроизвести любые, даже самые смелые замыслы разработчиков. Хорошо, - поинтересуется пытливый читатель, - если в той игрушке пофантазировать было просто необходимо, то, какое же все зто имеет отношение к автомобильному симулятору, пусть аркадному? Самое прямое, как ни банален зтот ответ.

По всей видимости люди, ответственные за S.C.A.R.S. не привыкли ограничивать свое воображение. Так что же выйдет из такого взрывоопасного сочетания (мощный движок + фантазеры-программисты)? То, что очень нравится массам. Если охватывать в целом, то наполненная приколами и динамизмом игра. Если в частности, то красивые и весьма необычные трассы, которые, к слову, у меня не вызвали никаких аналогий с какими бы то ни было проектами прошлого.

Немыслимые виражи, почти отвесные заезды в гору, дичайшие слепые повороты, которые невозможно одолеть на обычном автомобиле. Вот почему в наше распоряжение поступили так называемые «концепты» будущего. Дизайн у машин немножко грубоват, однако в смелости ему не откажешь. Агрегаты невероятно мощны. Не берусь сказать сколько у них под капотами «лошадей», однако с уверенностью предположу, что очень много. Посудите сами. Если во время поворота, когда происходит занос зажать газ, автомобиль сразу покинет намеченную траекторию и мощно, не выходя из заноса(!), устремится к обочине. Похоже, что машины вдобавок ко всему полноприводные...

Ну, да ладно, не будем заострять наше внимание на деталях. Ведь вы еще не забыли, что перед нами самая настоящая аркада, играть в которую ну очень интересно. Управление, кстати, совсем несложное. Скорее наоборот. Уже после первого круга понимаешь, что к чему. Помимо стандартных ускорений, автомобиль может прыгать ввысь, тем самым легко и непринужденно преодолевая различные препятствия, что встречаются то тут, то там.

Трассы буквально кишит бонусами, предназначение которых со временем поймет даже несообразительный новичок.

Противник не дурак потолкаться, не прочь обескуражить вас выстрелом в спину. Но и нам бывает очень приятно отправить, снабженную цветастым, красивым хвостом ракету вдогонку особо расторопному врагу и посмотреть потом, как тот забавно кувыркается в воздухе.

Очередной, причем не самый худший продолжатель дела Death Track налицо.

Оптимизм

Но вернемся к графике. Отчаянные трассы настолько хорошо и со вкусом одеты в цветастые текстуры, что оставляют далеко позади самую яркую и цветную, на мой взгляд, игру POD. Однако, в отличие от упомянутого образца, демонстрирующего нам далекую планету, да еще и подвергнутую воздействию ужасного вируса, наше творение показывает, рискну предположить, Землю. Но тоже немного зараженную. Развивая теорию (зто не сюжет, а догадки), предположим, что заезды проходили в то время, когда злополучный инопланетный напиток был выплеснут на Землю недотепой-инопланетянином Эдом. Поэтому, при всем буйстве красок картинка выглядит более органично и натурально, нежели в фантастическом POD'е. Ну, а если попытаться коротко охарактеризовать графическое оформление, то надо будет выразиться примерно в следующем духе. Очень красочно, привлекательно, все «ускоренные» зффекты – ну объявление о продаже в газете.

Спектр звуков, задействованных в демо-версии совсем неплох. Звуковое оформление хорошо справляется со своей задачей и является заключительным штрихом в создании игровой атмосферы.

Что ж, признаем, у Ubi Soft пока не было явных проколов со своими проектами. Они практически всегда оказывались интересными произведениями, снабженными приличной, современной, а кое в чем даже новаторской графикой. Предоставленная демо-версия лишь вселяет дополнительный оптимизм относительно будущего готовящегося проекта. Осталось только дождаться релиза и как следует «оторваться» на занимательных трассах, поливая оппонентов шквальным огнем из всех стволов.

Леонтий Тютелев

Moto Racer 2

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Delphine Software
Дата выхода	Конец 1998 года
	Windows 95

Закончилось лето - пора некоторого застоя на рынке компьютерных игр. Разработчики, словно по мановению волшебной палочки, всем скопом оторвались от готовящихся к выходу игрушек и решили поделиться информацией с многочисленными игроками. Целая уйма демо-версий и пресс-релизов обрушилась на играющую часть планеты. Неравнодушные к компьютерным играм персоны стали потихоньку определять для себя приоритеты среди находящихся в разработке проектов и прикидывать шансы на успех того или иного сиквела (коих будет очень много). Подобная участь постигнет и вторую часть наиболее популярной мотоигры прошлого года - Moto Racer. Давайте выясним, далеко ли укатилось яблоко от яблони и стоит ли ждать чуда от продолжения. Поможет нам в этом творческом начинании демо-версия.

Высокий прыжок

Демо-версия располагает двумя трассами. Одна - для мотокросса, другая - для кольцевых гонок. Все в лучших традициях первой части, построенной на рекламном принципе "два в одном". Продолжение будет содержать в себе два кардинально отличающихся друг от друга режима игры.

Для начала прокатимся-ка мы по асфальтированному, ровному "кольцу". Перед началом гонки замечаем, что интерфейс изменился. Довольно сильно, что, впрочем, не сделало его неудобным. "Выбираем" мотоцикл из одного предложенного:), попутно отмечая, что он "натерт" до блеска - эффект хромирования стал нынче необычайно популярным. И вот, наконец, мы оказываемся на трассе. Не будем останавливаться сейчас на графическом аспекте творения Delphine, его мы затронем позже, а коснемся непосредственно игрового процесса. Вы знаете, практически все осталось без изменений. Мотоцикл, что ли, стал несколько более неподатлив. Управление чуть усложнилось. Однако это не является прямым следствием, вытекающим из усложненной физической модели игры. Нет, физика осталась на самом примитивном аркадном уровне. Нельзя сказать, что трасса очень проста или же чересчур сложна - так серединячок. Но и ее можно пройти, ни разу не нажимая на тормоз. Исключительно благодаря выбору правильной траектории и при условии, что изредка вы все же будете отпускать кнопку газа. Moto Racer 2 сохранил все аркадные черты предшественника. Никаких намеков на симулятор.

Но вернемся к игре и отметим, что изменения в поведении компьютерных гонщиков также можно охарактеризовать как совсем незначительные. Искусственный интеллект остался на прежнем уровне. Гонщики, управляемые компьютером по привычке едут "пачками", которые можно сходу обойти при удачном использовании ускорения. Это на асфальте. А что же кроссовые заезды? Тут также, в принципе, все сохранилось в первозданном виде. Та же модель поведения мотоцикла, те же "стадные" оппоненты. Есть, правда, новшество. Некоторые трамплины так круты, что прыжок получается нереально поднебесным и затяжным. Можно легко пролететь над очередным чекпойнтом. Такие вот изменения в игровом процессе:

Больше деталей

Выше я пообещал рассказать вам о графике Moto Racer 2. Что ж, слушайте, если вам очень интересно.

Same as it ever was (... а получилось - как всегда). Разве, стало несколько больше деталей, больше объектов на заднем плане. Картинка теперь выглядит не так примитивно, как в первой части. Но рисованные текстуры не очень выразительны, динамическое освещение практически полностью отсутствует, не говоря уже о цветных источниках света в реальном времени, так прекрасно продемонстрированных нам в Motorhead. Аскетизм какой-то, честное слово. При этом требования, которые выдвигает MR2, довольно приличны. Для нормальной игры вам необходим будет компьютер порядка Pentium 200, 32 Mb RAM и первый Voodoo. Что настраивает на оптимистичный лад, так это надпись DAY под названием трассы во время загрузки. Если есть день, то будет ночь, а ночью без света никуда. Звук - полная копия первой части игры - привычное жужжание моторов и старый знакомый - задорный комментатор.

Это демо

Вот и получается, что светит нам лишь "сборник дополнительных миссий" к игре Moto Racer. Именно такое положение дел демонстрирует нам "демка". Но на то это и демо-версия, чтобы, показав малую часть, утаить саму суть новой игры. Все-таки, Electronic Arts - не похожа на компанию, которая будет портить себе имидж выпуском произведения, способного своим качеством разочаровать армию многочисленных поклонников. Именно поэтому есть все основания рассчитывать, что в финальной версии нас ждет нечто более совершенное и оригинальное, нежели то, что показано в демонстрационном варианте. Ну, а если не судьба, то и тогда, думается, найдется большое количество желающих поиграть в Moto Racer 1.5. Ведь никто, надеюсь, не будет спорить с тем, что игра "от рождения" интересна, сбалансирована и привлекательна.

Леонтий Тютелев

Motocross Madness

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Rainbow Studios
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM, 3D-акселератор
Рекомендуется	Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Интернет (Microsoft Gaming Zone), LAN
	Windows 95

Motocross Madness подкрался незаметно. Его никто по сути дела не ожидал. Данный симулятор – третья (и, не известно, последняя ли) составляющая серии гоночных игр от Microsoft. Предшествовали «Мотоциклетному бешенству» две части «Сумасшествия на биг-футах». Творения те не прошли незамеченными, а Monster Truck Madness 2 даже стал своего рода хитом. Однако, кроме приставки Madness и издателя, ничего общего между этими играми нет. Разные разработчики, разные графические движки, разная тематика. Есть, правда, одна вещь, которая их роднит – обширный выбор соревнований, среди которых присутствуют весьма экзотические для российского пользователя вещицы. Но, чем зря «воду лить», давайте-ка перейдем к делу. Итак, знакомьтесь – Motocross Madness.

Сумасшедший выбор

Инсталляция начинается с того, что MM проверяет ваш компьютер «на вшивость». Есть ли браузер, присутствует ли акселератор. И лишь, удовлетворившись найденными компонентами, устанавливается.

После этого, несколько долгого процесса (для полного удовольствия – 420 «метов») мы оказываемся в основном меню. В правой части экрана немедленно начинают крутить ролики, весьма захватывающего содержания. Они как бы подготавливают играющего к великим подвигам. Глядя на веселые прыжки и последующие падения, исполняемые реальными гонщиками, нельзя и подумать, что все это – «детский лепет», по сравнению с тем, что продемонстрируют в игре виртуальные мотоциклисты.

Тут же можно разобраться с многочисленными опциями и настройками. Интерфейс гибок и удобен – хвалим!

Избрав игру для одного человека, попадаем в следующий экран, где нам предстоит остановить свой выбор на одном их четырех типов соревнований, некоторые из которых являются диковинкой. Думаю, необходимо остановиться на каждом в отдельности, дабы составить целостную картину. Итак...

Stunt Quarry

Этот режим предназначен для настоящих каскадеров. Он отличается повышенной сложностью и опасностью. Целью данных соревнования является: для гонщиков – во время прыжка исполнить красивую фигуру, удачно приземлиться и получить за это очки; для – зрителей (которых почему-то в округе ни души) – наслаждаться зрелищем. Соревнования проходят вдали от цивилизованных центров. В пустынях, усеянных высокими барханами, и холмистых степях. Как правило, на наиболее изобилующем неровностями участке местности. Вместе гонщики только стартуют. Далее каждый волен сам выбрать себе маршрут. Порядок действий с виду прост, однако исполнить задуманное зачастую трудно. Надо лишь разогнаться получше, прыгнуть повыше и, покрасовавшись в воздухе, успешно приземлиться. Но как нелегко бывает все это сделать. «На все, про все» дается определенный временной промежуток и тот, кто набрал наибольшее количество очков – победитель.

Baja

Этот тип соревнований проповедует следующую идею. Где-то в степи или пустыне, с помощью чекпойнтов, создается довольно большая замкнутая трасса. Мотоциклисты, стартовав, должны отмотать положенное число кругов, непременно минуя чекпойнты. Что-то подобное мы уже встречали в игре Monster Trucks (см. «Навигатор» №7). Прелесть этих заездов состоит в том, что вы ни от кого не зависите в выборе дальнейшего маршрута до следующего «КПП». Остальное же – недостатки. Из-за неочевидности трассы легко потеряться (помогает, правда, стрелка в нижнем левом углу), да и соревновательный эффект крайне невысок.

National Race

А вот это уже поинтересней. Заезд проходит по настоящему off-road, трасса наглядна. Множество трамплинов, ухабов и неожиданных поворотов делают ее настоящим испытанием для профессионалов. Выиграть тут можно лишь при наличии у вас хороших водительских качеств и неплохого знакомства с трассой.

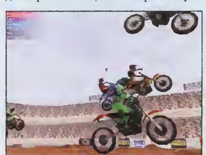
Supercross

Последний, наиболее динамичный и интересный вариант игры. Суперкросс проходит на стадионах. Искусственно созданные трассы наполнены прямыми скоростными участками и трамплинами различной высоты. Срезать нельзя. Если вы вылетели за пределы трассы и в течение пяти секунд не вернулись обратно, или же просто пропустили поворот, то вас принудительно ставят на место. Итогом насильственного возвращения в подавляющем большинстве случаев становится последнее место. Единственным минусом Supercross может показаться то, что все без исключения повороты здесь являются углами в 90 либо 180 градусов.

Остается лишь добавить, что каждый заезд можно провести в тренировочном режиме. Устроить разовое соревнование со всеми правилами или же турнир с установленным вами количеством трасс и участников. Ну и, разумеется, начать полный сезон.

Теперь по поводу мотоциклов и трасс. Все байки в игре вымышленные. Отличаются лишь расцветкой, деталями конструкции и некоторыми параметрами. Можно провести настройку перед заездом. Усилить движок, выбрать более мягкие амортизаторы и т. д. Все это, однако, не является непременным условием, необходимым для достижения победы. Если вы грамотно управляете мотоциклом, то выиграть можно и без настроек.

Трассы, как и стадионы, – плод фантазии разработчиков. Отсутствие реальных мотодромов компенсируется разнообразием: от простейших, которые сгодятся для курса обучения, до сверхсложных, что наверняка при-



глянутся закаленным профессионалам мотокросса.

Сумасшедшая физика

Ну, вот все приготовления закончены и мы, наконец, оказываемся в седле мощного мотоцикла. Настало время поговорить непосредственно об игровом процессе Motocross Madness.

Забегая вперед, скажу, что играть очень интересно. В силу многих, неоспоримых достоинств произведения.

Взять, к примеру, искусственный интеллект. Он не дает покоя, не отстает, а при возможности уходит в отрыв. У компьютера нет «любимчиков». Каждый гонщик способен прийти первым, а может оказаться и в аутсайдерах. Это плюс, причем большой. Управляемые процессором мотоциклисты ни в чем не хотят уступать игроку. Они так же уверенно держат траекторию в поворотах, так же смело «бьют в кость». Однако случаются и проколы, как у живых людей. Так, если в повороте образуется скопление гонщиков, то массовое падение и куча-мала не редкость. Помимо этого, компьютерный оппонент может легко переборщить со скоростью и не вписаться в поворот. Да и прыгнуть по неверной траектории, а потом грохнуться на землю – не только ваша прерогатива. Но даже порой проскальзывающие ошибки в поведении AI не позволяют говорить о его несостоятельности. Искусственный мозг умен, расчетлив и агрессивен.

Идем дальше и останавливаемся на физической модели творения. Без ложной скромности назовем то, что создали ребята из Rainbow Studios прорывом. Свобода, полная и безграничная – вот козырь Motocross Madness. После знакомства с этой игрой не хочется ждать второй Moto Racer с его кроссовым режимом. Этой игре бесполезно тягаться с произведением Microsoft. Выраженная полная трехмерность и возможность движения в шести направлениях – это ММ. Если проводить параллели, то приходит на ум Carmageddon. Там вы также могли заехать в любой уголок карты, и прыгнуть, куда душе угодно. Однако здесь есть маршруты, которых необходимо придерживаться. Это усложняет игру. Надо подчинить себе мощь агрегата, укротить его и направить в нужную сторону.

Проводником вашей воли является гонщик. Он не прирос к своей двухколесной машине, он самостоятельная субстанция. Движок отдельно просчитывает движение мотоцикла и седока. Раздельная физика в мотосимуляторах – это ново. Приходишь даже к мысли, что словами трудно описать то, что видишь на экране. Надо пробовать самому. Безумные пирузты в руках неопытного игрока приводят к ужасающим падениям. Гонщик расстается с мотоциклом в воздухе. По инерции и тот и другой делают сальто, падают на землю, отскакивают и, покувыркавшись на поверхности, замирают. Но вот трюк удался, пилот приземляется, а мотоцикл тем временем уже готов встать на переднее колесо и перевернуться, но вы своевременным телодвижением гонщика предотвращаете катастрофу и получаете шесть тысяч очков.

Сумасшедшая графика

Не подводит и графическое оформление. Оно как бы рисует заключительный штрих к удивительному портрету игры. Но потребуется акселератор, – без него можете не покупать Motocross Madness.

Графика практически не имеет изъянов. Все очень четко органично. Ни одного вывалившегося полигона. Предельно детализированные мотоциклы, отбрасывающие самые красивые тени, из когда-либо мной виденных. Округлые и натуральные мотоциклисты. Движения их плавны и правдоподобны. Все современные графические эффекты на месте.

Впечатляет проработка ландшафтов. Чем-то они напоминают мне Incoming. Холмы настолько мягки и округлы, что создается впечатление будто, графика вовсе не полигонная, а воксельная. Однако это не так, движок использует полигоны. Горы тоже, кстати, отбрасывают тени. Эффект динамического освещения довольно удачно вплетен в игру.

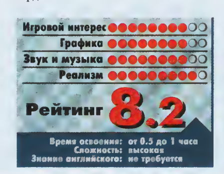
А какое небо! Оно достойно кисти хорошего художника. Одно неприятно – посторонних объектов, как то деревья, нехитрые приспособления или примитивная живность нет. «Убранство» спартанское.

Звук приятен и функционален. По нему можно определить, в какую сторону уехала свора оппонентов в степи Baja. Не огорчает и музыкальное сопровождение. Hard Rock композиции, предельно насыщенные энергетикой, становятся доступными лишь при полной инсталляции. Они уже на старте нагоняют адреналина в кровь, а по ходу гонки лишь поддерживают нужное настроение.

Хит от Microsoft? Вы с ума сошли!

Теперь я с полной уверенностью могу заявить, что после Age Of Empires, Microsoft выпустил еще одну действительно стоящую игру. Игру с большой буквы, если хотите. Настоящий хит. Новый стандарт для гонок мотокросса. Чего уж греха таить, не ожидали мы увидеть в Motocross Madness то, что в итоге увидели. На славу поработали разработчики из Rainbow Studios. Любой аспект их творения тянет на «пятерку». Графика и звук, неординарный игровой процесс, потрясающе проработанная физическая модель игры, разнообразие соревнований, наконец.

Описывая такие игрушки, все время замечаешь, что многого так и не сказал. Это свидетельствует лишь о том, что произведение действительно продуманно до мелочей. Мелочей, которые предстоит открыть для себя игрокам. Поле для совершенствования поистине безгранично. Билл может гордиться.



Леонтий Тютелев

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Midas Interactive Entertainment
Разработчик	Reality
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM, 3D-ускоритель
Рекомендуется	Pentium 233MMX, 32 Mb RAM, 3D-ускоритель
Multiplayer	IPX, LAN, Split-screen
	Windows 95

Вообще-то, так принято в жанре 3D-Action. Одна удачливая компания (например, id или Epic Megagames) создает современный игровой движок, а затем продает его многочисленным поборникам славы и легкой наживы, которым невмоготу или же просто лень творить свой собственный engine. Ни в каком другом игровом жанре подобная тенденция не находит столь массового применения. Впрочем, каждое правило подразумевает наличие исключений. Взять, например, разработчиков рассматриваемого проекта. Авторам Johnny Herbert's Grand Prix 1998 очень понравился относительно свежий мотосимулятор Castrol Honda Superbike. Точнее, движок его. И ребята, не долго думая, захотели создать свой имитатор, но не мото- (ибо в таком случае отличия были бы минимальны) а авто-. Заручившись поддержкой довольно заурядного пилота первой Формулы – товарища Херберта Джонни, Midas в альянсе с Reality представили на суд общественности первый автосимулятор «на базе» мотоцикла. Так давайте же взглянем, чем увенчался столь необычный для автомобильных игрушек эксперимент.

Найди 10 отличий

Разумеется, это Формула 1. Разумеется, без лицензии. Такова печальная традиция. В подавляющем большинстве случаев, игрушки с именем пилота в названии не располагают официальной лицензией. Вспомним, для примера, Prost Grand Prix. Впрочем, в том произведении обнаруживалась одна реальная команда и целых два «всамделишных» пилота. Тут такой роскоши нет. Зато присутствует очень полезная опция изменения имен гонщиков и названий конюшен. Очевиден простор для фантазии. Подобная возможность способна хоть как-то подсластить горечь знакомства с нелицензированным продуктом.

На фоне подобного беспорядка факт наличия в игре реальных трасс выглядит несколько странно. Однако остается самим собой (фактом): в игре вы сможете обнаружить почти все автодромы настоящей Формулы (за исключением гипотетической трассы в Китайской Народной Республике), которые, по идее, должны уже досконально изучить ввиду обилия симуляторов, посвященных королеве автоспорта.

Таковы общие очертания игры. А теперь давайте рассмотрим произведение более детально. Забегая вперед, скажу, что отличительные черты примененного движка то и дело проглядывают в новом произведении.

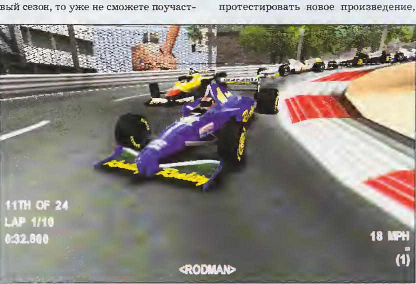
Начнем с интерфейса. Нет, точной копией своего прообраза он не является, однако имеет с ним много общего. Все опции расположены на одном экране и вызываются соответствующей «закладкой». Что делает меню довольно удобным и простым в обращении. Однако есть и отрицательные моменты – мешает, если так можно выразится, некоторая однозадачность интерфейса. К примеру, если вы начали новый сезон, то уже не сможете поучаствовать в разовых заездах или просто устроить себе тренировку. Придется покидать чемпионат. Иными словами, нет элементарных «сэйвов». Отсутствует также возможность изменения уровня сложности и элементов реализма непосредственно по ходу чемпионата. Все эти рудименты, при желании, можно было бы устранить. Да вот, видимо, желания такого у разработчиков не было. К слову, игровой интерфейс также остался в первозданном виде.

Обратимся теперь к игровым возможностям проекта. О видах соревнований мы уже рассказали. Добавлю лишь, что в наличие имеется еще и split-screen. Существует несколько уровней сложности. Внутри каждого из них, за исключением последнего, можно устанавливать или отключать те или иные элементы реализма. Среди последних вы найдете довольно стандартный набор, состоящий из перегрева двигателя, износа покрышек, включения повреждений и так далее. Можно определиться с количеством кругов в гонке и с числом участников. Добротный и привычный выбор.

Для маститых автолюбителей, как повелось, имеется настройка автомобиля. Она тоже не блещет оригинальностью (впрочем, в данном случае, и неуместной): передаточные числа, угол поворота передней оси, тормозной баланс, прижимная сила, количество топлива и далее в том же духе.

Физика неплоха, но со странностями

И вот мы наконец-то определились с типом заездов, придумали себе оригинальных конкурентов, настроили болид и двинулись. Для того, чтобы сходу протестировать новое произведение,



не утруждая себя изучением трасс (хотя многим они, повторюсь, покажутся знакомыми), выберем самую известную, ту, что встречалась нам наиболее часто в различных гоночных играх. Монако.

С первого взгляда игра вас не очарует – это точно. Единственно, что оставит приятное впечатление – довольно реалистичные фототекстуры высокого разрешения, проработанные модели машин – то есть графика, о которой чуть позже.

Все остальное поначалу, откровенно говоря, не радует. Дерганность изображения, прямо, как в упомянутом уже мотосимуляторе. Неприятное управление. В общем, как-то без души. Не катит... Но лето, на дворе было лето и играть было не во что. Motorhead пройден, и не раз. Даже первый NFS повторно «объезжен». А все, чем реально располагаем, так это «Джонни Херберт», отталкивающий Wrecking Crew, да гора обещаний о грядущих суперхитах. Волей-неволей приходится играть дальше, и, вы удивитесь, постепенно игра начинает нравиться.

Управление, в принципе, не так уж и плохо. Со временем к нему привыкаешь настолько, что, если при переключении на высоких оборотах на пониженную передачу возникает занос (резкий и фатальный для игры с включенными повреждениями), можно, при хорошем чувстве автомобиля, ловким движением руля выровнять траекторию и мастерски «поймать» машину.

Для тех, кто так и не понял, скажу, что мы имеем дело с серьезным симулятором, который становится в какой-то мере играбельным для масс при выключенных повреждениях и остается уделом профессионалов, если все опции включены по максимуму.

Физическая модель в достаточной мере правдоподобна. Например, можно довольно явно ощутить, что машина под завязку заправлена топливом или движется на несвежей резине. Но, в то же время, есть и огрехи. Странно ведет себя автомобиль после столкновений. При коллизиях машина начинает стрейфиться. Звучит странно, вам не кажется? Смею вас заверить, выглядит тоже довольно необычно. После столкновения с противником болид почти всегда скользит по траектории, полученной от воздействовавшего на него объекта. Никаких переворотов нет в принципе. Модель столкновений на редкость примитивна и совсем не реалистична. Это, хоть и не существенный, а недостаток.

Осветим здесь же и «искусственных идиотов». Я думаю, вы не обидитесь на меня за столь резкую фразу. Все, на что способен «умница-компьютер», так это терпеливо объехать образовавшийся завал, в остальном же он, как крылато выразился небезызвестный слесарь-сантехник-с-политическим-кредо-«всегда» – хам, хам! Это, замечу, сущая правда. Стоит чуть сбросить скорость в повороте, как идущий сзади пилот вас так ускорит, что впору будет начинать гонку сначала. Кощунственно и зло. Дешево и сердито. Впрочем, видали и не такое...

Срочно требуются «тридэфэиксы»!

Помните, выше я обмолвился о приятной фотореалистичности, красивых болидах, etc. За все, дорогие мои, надо платить. Долларами в компьютерных салонах за мощные процессоры и любимые народом «тридэфэиксы», ибо рубль становится все более и более деревянен. Тогда все будет в норме. И разрешение, и детализация, и блестящие автомобили. Все повороты вы сможете высмотреть издалека, а не за двадцать метров до оных. А так, на минимальной конфигурации, что по традиции указана в начале статьи, вам дадут не более двадцати кадров секунду при плохонькой детализации. Что мало (о кадрах) и неприятно (соответственно о детализации).

Положение со звуковым сопровождением наиболее полно охарактеризует фраза Джима Кэрри (в роли очень правдивого адвоката): «Бывало и получше». Вроде бы все озвучено грамотно. Звуки на месте, меню щелкает, из колонок – стандартная электронная композиция. Да только во время заезда на душе становиться как-то траурно. Стоит мертвая тишина. Будто весь многоликой живой и неживой мир вокруг трассы вымер. Лишь во время заезда трибуны выдавливают из себя какое-то подобие раскатистого эха... печального и апатичного эха.

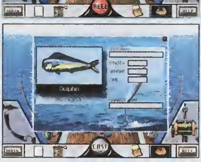
Скромный Херберт опередил именитого Проста

На самом деле игрушка оказалась неплохой. К грамотному графическому движку и приятному интерфейсу разработчики добавили в целом хорошую физическую модель и сделали Johnyy Herbert's Grand Prix в достаточной мере играбельной. Возможно, поклонники hardcore симуляторов (в ряду которых стоят творения подобные Burnout или CART Precision Racing) и недооценят игру, остальные же любители автосимуляторов, менее привередливые, но, в любом случае, обладающие определенным вкусом, персоны, оценят это произведение. Можно также предположить, что доступные упрощенные варианты привлекут неопытных и тяготеющих к аркадам игроков. Впрочем, последний тезис представляется несколько сомнительным.

В общем, резюмируя титанический труд по тестирования сего масштабного произведения (шучу, не пугайтесь), буду как всегда краток и оригинален. Хорошо, в принципе – советую. Товарищу Херберту, который Джонни, удалось сделать то, чего он никогда не смог бы на трассе первой Формулы. Непримечательный партнер Жана Алези одержал победу над легендой автоспорта Простом. Его автосимулятор оказался просто на два порядка лучше, нежели недавняя, не побоюсь такого слова, позорная поделка великого француза. Херберту будет что рассказать внукам.

Александр Лашин

Deep Sea
Trophy Fishing

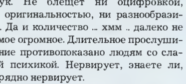


Жанр	Симулятор рыбалки
Разработчики	Sunstorm Interactive, Rosetta Inc.
Издатель	WizardWorks
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 120, 32 Mb RAM Windows 95

Игры, симулирующие рыбную ловлю, появились довольно давно и имеют свою, хоть и небольшую, но устойчивую фанатскую аудиторию. Сегодня лучшей игрой жанра принято считать Trophy Bass 2. Несмотря на почтенный возраст, а TB2 был выпущен еще в 96-м, игрушка и поныне весьма популярна, играбельна и достойно смотрится в техническом плане. Каждая следующая «рыбалка» ставит себе цель хоть в чем-нибудь переплюнуть TB2. Но, к сожалению, в большинстве случаев попытки эти оказываются тщетными.

3Dfx – Suxx, Pixels – Rulezz!

Таков, видимо, девиз компаний Sunstorm и Rosetta (кстати, создателей Duke It Out in D.C.). Ибо ничем другим, кроме приведенного девиза, объяснить появление подобной игры осенью 98-го года я не могу. Пикселизация просто зверская, все объекты спрайтовые, а птицы... Птицы летают брюхом вперед, опустив вниз хвостовое оперение, при этом двигаются только крылья. Движения дерганые и ненатуральные. Но хуже всего – пикселя. Это надо видеть. Trophy Bass, между прочим, гораздо красивше был. Впрочем, и пресловутый Deer Hunter тоже не блистал высококачественной графикой. Так что, DSTF не стал нарушать пагубной традиции. А жаль. Скрины, кстати, смотрятся более-менее неплохо, но это обман зрения. Поверьте мне на слово.



Под стать графике и звук. Плохой звук. Не блещет ни оцифровкой, ни оригинальностью, ни разнообразием. Да и количество ... хмм .. далеко не самое огромное. Длительное прослушивание противопоказано людям со слабой психикой. Нервирует, знаете ли, изрядно нервирует.

В поисках белой акулы

Игра, как можно понять из названия, симулирует не просто рыбалку, а рыбалку на море-океане. Соответственно и рыбу будем ловить морскую. Верх мастерства – отловить белую акулу. Тогда все помешанные на рыболовных трофеях американцы будут вам ну очень завидовать.

Игровой интерес, точнее, его наличие в Deep Sea Fishing вызывает массу сомнений. Скажу прямо – неинтересно играть. И приманки маловато, и выбирать, куда бы зашвырнуть блесну, нельзя, да и реальных морей-озер, как в TB, нету. Вот так. Закинул – мотай. Не поймал – еще раз закидывай. Можно попробовать рыбку прикормить, для чего надобно кинуть в воду горсть чего-то из ведра, подозрительно напоминающего помойное. А может это и не ведро вовсе, может я в той кучке пикселей не разобрал Походную Сумку Рыболова-Профессионала. Может быть. Но, в таком случае, разработчикам обижаться на меня нечего - графику нужно нормальную делать, чтоб хотя бы понятно все было. Ну ладно, идем дальше.

Маршрут путешествия выбирает лодка, точнее, тот, кто этой самой лодкой управляет. Кстати говоря, лодку надо арендовать, причем доступно пять штук. Чем, помимо надписи на борту, они различаются, доподлинно не известно. В игре используется вид "из-за спины рыболова", то есть виден сам рыболов, кусок лодки и почти статичная водная гладь, над которой, неторопливо помахивая крыльями, пролетают чайки. Далее нужно забрасывать блесну. И вытаскивать ее обратно. Если рыба схватила блесну – подсекать и тащить. При этом можно регулировать усилие, с которым вы будете выуживать рыбу. Слишком сильно потащил – и все, прощай "хвост". Сходы, кстати, довольно частая штука в Deep Sea Trophy Fishing. Итак, вроде все рассказал, подвожу итоги.

Итоги

А они не очень то и утешительные. Пациент скорее жив, чем мертв, но находится он в крайне запущенном состоянии. Можно сказать, в безнадежном состоянии. Плохие графика и звук, малое количество игровых возможностей и не самая удачная идея глубоководной рыбалки – результат, как говорится, налицо. Хитом игра не будет никогда. Да что хитом, даже сколько-нибудь заметную популярность DSTF получит лишь в кругах упертых фанатов компьютерной рыбной ловли, да и это, впрочем, тоже далеко не факт. Так что, вы как хотите, я же лучше еще разок сыграю в Trophy Bass 2. На этом, пожалуй, и закончу.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Оригинальность	●●●●●●●○○○

Рейтинг 5.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Александр Лашин

Tiger Woods 99

Жанр	Симулятор гольфа
Разработчик	EA Sports
Издатель	Electronic Arts
Системные требования	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Internet, LAN, модем
	Windows 95

Ох-х, на дворе сентябрь, холодно, уже тоскует душа по хоккею, а тут на тебе: какой-то гольф. Ужас! Но от EA Sports. Ну... Ладно уж, смилостивимся, поиграем, посмотрим, что же зто за Тайгер Вудс 99.

Так размышлял я холодным сентябрьским днем, одиноко сидя перед компьютером. Наконец новый гольф встал на винт и был запущен. Скажу сразу, грандиозным обломом зто не завершилось, но и ничего супероригинального в TW99 я не обнаружил. Впрочем, обо всем по порядку.

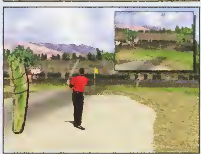
Если кто не знает, суть игры в гольф сводится к тому, чтобы загнать мячик в лунку за наименьшее число ударов. У гольфистов существует своя лига – PGA (ассоциация гольфистов-профессионалов). Именно по ее лицензии и был сделан TW99. Благодаря чему все поля и спортсмены соответствуют реальности. Итак, вступление закончилось, перехожу собственно к игре.

По части графики и звука игра, как и почти все EA Sports'овские игры, сделана очень хорошо. Поверхность земли полигонная и покрыта хорошего качества текстурами, а вот все остальные объекты (деревья, кустики, зрители, спортсмены) спрайтовые. Но красивые. Но спрайтовые. Никаких претензий к разработчикам нет, игра просто радует глаз. Кстати, графика слегка напомнила мне квест ToonStruck. Помните такой? Ну так вот, там тоже главный герой был сперва снят на видео, а потом уж внедрен в бэкграунды. Не знаю, почему создается впечатление, что спортсмены «не от мира сего», но оно создается.

Движется все тоже недурственно. Реалистично так. Скажем, позорно промазав с пол-ярда Тайгер (или кто-нибудь другой) разведет руками и почешет затылок, но заделав точный пат ярдов с пятнадцати непременно продемонстрирует пару радостных пассов руками или попрыгает на месте. Да, вот еще, небо красивое, но статичное. Не Unreal, конечно, но красиво. Что еще сказать? Игра поддерживает акселераторы, среди которых почти все наиболее распространенные карты, включая Voodoo, Riva 128, ATI 3D Rage. Нельзя сказать, что использование ускорителя сильно улучшает графику (она и без него очень хороша), так, где туман появится, где пикселя исчезнут, да и скорость слегка возрастает. Но и без ускорителя играть вполне можно, особенно на компьютере с быстрым процессором.

Звук не уступает графике. Хороший звук, тоже реалистичный, и не надоедает. И зто есть очень хорошо. Желания выключить колонки не возникает, а больше ничего и не требуется.

Игровой процесс не отличается напряженностью и не требует от игрока полной концентрации. Впрочем, ничего другого от гольфа ждать и нечего.



■ Тойгер заделал Мега-супер-пупер-гипер-удор, сопровождающийся комментаторским «Tiger Shot!», и воспламенился

Кратко остановлюсь на процессе заталкивания мячиков в лунки. Необходимо указать тип удара, силу и точность. Слишком сильно бить нельзя, падает точность, которая, кстати, определяется своевременным (или не очень) нажатием клавиши мыши. Также необходимо задать направление и траекторию полета. А можно и не задавать, а отдать на откуп компьютеру. В таком случае надо выбрать тип удара, агрессивный (более рискованный) или надежный (более точный, но мячик летит не так далеко). Вот и все. Естественно, можно создать «своего» спортсмена, выбрав ему внешний вид, набор клюшек и уровень сложности. Вот теперь все.

Резюмируем вышесказанное. Игра неплохая. Играя в нее, можно очень неплохо отдохнуть после баталий в Starcraft, Quake или Unreal. Помогает. Рекомендую.

Олег Полянский aka Doctor

Creatures 2

Жанр	Artificial life
Издатель	Mindscape Entertainment
Разработчик	Cyberlife Technology Ltd.
Системные требования	Pentium 150, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233 MMX, 48 Mb RAM Windows 95

Биологическая жизнь на третьей планете Солнечной системы зародилась довольно давно. Но вряд ли кто-нибудь точно скажет, когда именно. Также было бы излишне смелым надеяться, что кто-то из ныне живущих откроет человечеству ее (жизни) происхождение. Но зато в качестве компенсации за отсутствие подобных космических сведений мы можем совершенно точно указать вам, уважаемые читатели, время, место и причину появления на свет иной жизни, существующей не в виде органических молекул, но в виде электрических зарядов на крошечных конденсаторах ОЗУ компьютера. Конечно же, речь идет о кибержизни, впервые воплощенной на PC с легкой руки отца-основателя философии Cyberlife Стива Гранда, около двух десятков лет работавшего над созданием модели, имитирующей поведение и развитие живых организмов.

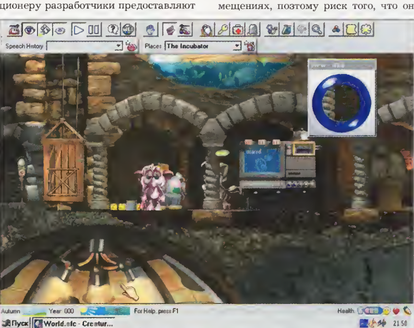
Creatures I, появившись в начале 97-го года, произвели не то чтобы фурор, но, в целом, достаточно сильное впечатление на игровую общественность. То была игра, основанная на технологии Artificial life, - а это означало, что поведение, состояние и взаимодействие живущих в ней существ (норнов) не было прописано заранее, но рассчитывалось в реальном времени на основе специальных алгоритмов. Утрируя, можно сказать, что норны развивались практически также, как и «настоящие» биологические виды в естественных природных условиях. В соответствии с теорией старины Дарвина в мире норнов - Альбии - происходил естественный отбор на основе борьбы за существование и наследственной изменчивости. Последняя, кстати, поддавалась непосредственному контролю (в разумных пределах): можно было вывести норна с предполагаемыми свойствами. Конечно, о соблюдении догм, поставленных Дарвином, Ламарком и иными господами Менделями, можно говорить только с известной степенью условности - в конечном счете очень многое зависело от игрока, взвалившего на себя ответственность за благополучное бытие кибер-существ. Но тем не менее - норны жили своей жизнью: рождались, учились познавать мир, открывали в себе новые чувства, производили на свет детей, и, в соответствии с непреложными биологическими законами, умирали, оставив игроку-учителю лишь теплые воспоминания.

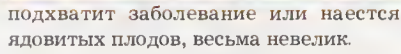
И вот, уже в соответствии в законами игровой индустрии, Стивом Грандом и компанией выпущена вторая часть игры-эмулятора биологической жизни в компьютерных условиях. Почти два года напряженной работы - привнесли ли они что-то принципиально новое в игровой, так сказать, процесс, или же результат заключается только в переделках и улучшениях? Сейчас мы вместе с вами попытаемся ответить на сей занятный вопрос. Но сначала - немного об игре.

Детство

Норны, как известно, яйцекладущие животные. Начинающему селекционеру разработчики предоставляют шесть разноцветных яиц. Выбирайте любое и помещайте в инкубатор - это и будет ваш первый норн. Вот скорлупа треснула, и малыш выбрался на свет. Норн-бэби ничем не отличается от новорожденных любого другого вида животных - он так же ползает на четвереньках и лопочет понятные ему одному слова. Его основные потребности - еда и сон. Их легко удовлетворить - надо только дать норну представление о соответствующих понятиях. Для начала вам и норну неплохо бы познакомиться. Вы представлены в игре в виде человеческой длани - значит, надо привлечь к ней внимание норна и выдать нужное название. Скажем, daddy, или mommy, или, в крайнем случае, Vasya. Несколько раз повторяем урок, чтобы в памяти ребенка закрепилась соответствующая ассоциативная связь. Теперь можно приступить к обучению норна. Для этого недалеко от инкубатора поставлен специальный обучающий компьютер. Укажите норну на монитор, и процесс пойдет сам собой - только не давайте малышу отвлекаться. Так он узнает значение слов look, eat, push, pull, других глаголов, научится говорить yes и no, задавать вопросы what? и why?. Первое время он будет ошибаться и коверкать слова, ну да не беда - повторение, как говорят, близкий родственник учения.

После того, как норн выучит основные глаголы и слова, обозначающие категории вещей (скажем, понятие food включает сыр, фрукты и т.д.), вы можете начать вести с ним, как выражаются политики, двусторонний диалог. Например, вы просите его - «eat food» - и норн, если он голоден, устремляется к любимой пище. Впрочем, набить живот он способен и без вашего вмешательства, а вот если необходимо, скажем, принять лекарство, то без уговоров тут не обойтись. Правда, норн ясельного возраста ограничен в перемещениях, поэтому риск того, что он





подхватит заболевание или наестся ядовитых плодов, весьма невелик.

Кстати, самое время подобрать норну подходящее имя и зарегистрировать его рождение. Неплохо бы еще сделать фотографию, которую при желании можно конвертировать в формат .bmp и послать коллегам-специалистам по разведению кибер-существ.

Ба! Похоже, наш малыш уже вырос из ползунков, легко передвигается на двух ногах, именуется не baby, а child, и возраст его исчисляется более чем десятью минутами. Ну-с, добро пожаловать в следующую главу!

Отрочество

Пора перейти к очередному этапу формирования личности. Норн должен узнать о чувствах и ощущениях, испытываемых разумным существом. Таких как дружба и скука, любовь и одиночество, боль и голод, «жарко» и «холодно». Этим понятиям может научить другой компьютер, который так и называется - learning machine for feelings. Теперь норн сможет субъективно оценивать свои ощущения и сообщать вам о желании хорошенько выспаться или серьезно закусить.

Кстати, именно в этом возрасте - от 10 до 40 минут - у норнов появляется повышенная тяга к исследованию мира вокруг. Отрок, научившись пользоваться лифтом, легко может отправиться бродить по окрестностям, с любопытством рассматривая прекрасную страну Альбию. Давайте же и мы прервемся ненадолго, и посмотрим, что из себя представляет родина норнов.

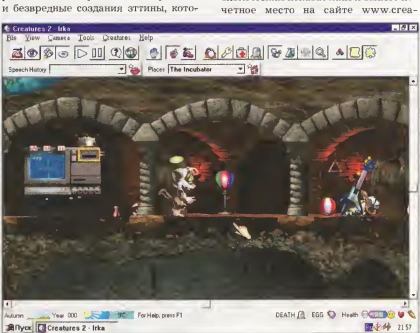
Альбия

Она расположена у подножия вулкана (по слухам, не потухшего), и включает несколько разнообразных ландшафтов, для каждого из которых характерна своя флора и фауна. Прямо над инкубатором расположена маленькая пустыня, по обе стороны - миниатюрный океан, в джунглях вы увидите водопады, низвергающиеся над бамбуковыми мостиками, и - все это живет и меняется каждую секунду. Ветер гонит по небу облака (трепещет под дуновением паутинка), но бывают и грозовые тучи; сменяют друг друга день и ночь, месяцы и времена года. В почву уходят семена растений, вверх идут стебли, распускаются цветы и созревшие плоды вновь опадают на землю. Весьма богата и многообразна фауна: краб ползет по морскому дну, неторопливо плавают рыбки и медузы, перебирают ногами жучки, бабочка машет крыльями над очередным цветком, носится туда-сюда всякая мелкая крылатая дребедень - летучие мыши и пчелки-трудяги, несущие нектар в висящее на сучке гнездо. По коридорам, путаясь под ногами у норнов, скачет вприпрыжку какой-то непонятный, но жутко забавный носатый буратино.

Альбию населяют не только разумные норны, но и агрессивные грендели - побочный нежелательный результат опытов расы Shee - главные разносчики инфекции; живут там и безвредные создания эттины, кото-

рые изначально предназначались Shee как рабочие и строители, но с течением веков утратили необходимые инстинкты. Тем не менее, эттины все еще очень активны и, возможно, готовы завести дружбу с норнами.

Большинство коридоров и подземных ходов застроено лабораториями, где некогда занимались научными изысками существа из расы Shee, создавая норнов, грендлов и эттинов. Расположенные там приборы и машины функционируют и по сей день, надо только добраться туда вместе с одним из норнов. А уж потом все мощнейшие средства изменения наследственности окажутся в ваших руках. Не составит труда скрестить норнов и эттинами или даже с гренделями. Что получится в последнем случае - гнусный монстр либо милый и воспитанный гренорн - зависит от того, каких особей вы используете для генетического эксперимента. Может быть, взять норна, полученного от двух родителей разных линий? Или лучше применить близкородственное скрещивание? А от какого гренделя можно ожидать оптимального потомства? Как видите, вариантов масса. Вот, например, ходили слухи, что кое-кому из опытных селекционеров удалось получить бессмертное существо с высочайшим коэффициентом интеллекта, не нуждающееся в пище и воде, не стареющее и не подверженное болезням. Так что дерзайте - возможно, именно ваша нововыведенная зверушка побьет все рекорды по физиологическим показателям и займет почетное место на сайте www.crea-



tures2.com., откуда любители генетики будут скачивать ее по несколько сотен раз в сутки.

Юность

Для подрастающих норнов разработчики приготовили массу всяких игрушек - заводные машинки, механические собачки, пружины, мячи, кларнет и даже злектрогитару. Впрочем, норн не будет долго увлекаться играми. Стоит ему из отрока превратиться в юношу, и его ждут другие, более важные дела.

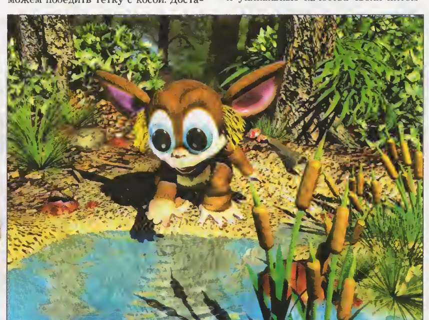
Надеемся, что вместе с подрастающим норном-юношей вы растили норна-девушку. Теперь, по прошествии 40 минут, оба превратились в полноценных особей, способных к репродукции. Если поблизости нет других норнов, то между представителями сильного и прекрасного полов, скорее всего, возникнет известное чувство. Динамики начнут издавать звуки поцелуев и - иногда - пощечин. В конце концов настанет такой исторический момент, когда два норна решат, так сказать, образовать единую семью для получения потомства. Произойдет *нечто*, после чего в чреве мадам начнет развиваться плод - новое яйцо с маленьким норном. Беременность длится недолго, и - вот оно, рождение новой жизни. Появившееся яйцо можно поместить в инкубатор или отложить до лучших времен куда-нибудь в холодную местность, где оно будет сохраняться в анабиозе достаточно долгое время.

После создания семьи норн развивается и дальше, но ничего кардинально нового уже не происходит. Со временем норн подойдет к черте, за которой начинается компьютерная вечность. Это может произойти естественным путем, от старости - среднестатистический норн живет около десяти часов. Но он может погибнуть и в расцвете сил, сраженный какой-нибудь болезнью, если вы не успеете вовремя принять меры. В таком случае весьма вероятно, что за почившим норном вскоре последует его благоверная, не перенесшая горечи утраты. На бумаге это звучит легко, на деле - играющие подчас весьма искренно переживают потерю любимого существа. Но есть, есть спасение! Хитростью мы можем победить тетку с косой. Достаточно просто время от времени копировать файл с именем норна и расширением .exp в заготовленную директорию, и, в случае преждевременной гибели норна, оживлять его с помощью зтого файла. Воспользовавшись таким способом, вы можете быть уверены, - взлелеянный вами норн умрет в почете и покое, от старости, окруженный любящими детьми и внуками.

Норноведы всех стран

Разведение и генетические шалости с норнами, конечно, очень интересное времяпрепровождение, но... Долго ли продержится, трясясь над своими персональными норнами, рядовой игрок, если не будет иметь возможности поделиться непосредственными результатами своих зкспериментов с коллегами-генетиками? Долго, но не слишком. Разработчики прекрасно понимали зто еще во времена первых Creatures, теперь же их сознательность в данном вопросе достигла просто небывалых вершин. Компактнее выражаясь, в Creatures 2 реализована всесторонняя поддержка Internet: вы легким движением мыши экспортируете вашего самого сверхгениального норна или зкзотического гибрида в небольшой файл и отсылаете его... куда хотите. Друзьям, девушке в подарок, или на сайт коллекционеров уникальных зверюшек. С такого же сайта вы, при желании, можете скачать себе на радость несколько тварей, чем-либо привлекших ваше внимание. Или новые объекты, чтобы импортировать их в игру - скажем, злектрические врата, через которые норн может пробраться только при вашем активном содействии; фейерверк - забавная игрушка, если использовать его в достаточно большом помещении.

И, конечно, нет предела разговорам, переписке и взаимным консультациям поклонников кибер-жизни, часами обсуждающих достоинства и уникальные качества своих питом-



цев. В общем, ориентируйтесь на адрес *www.creatures2.com* - опыт и знания норноведов всего мира в вашем полном распоряжении.

Creatures: the second coming?

В этой главе мы опубликуем, в частности, наиболее заметные отличия второй части игры от первой.

Со времен Creatures I Альбия изрядно разрослась - примерно в два раза, и стала заметно ярче - используется 16-битная палитра. Действуют реальные физические законы, в частности, заработала гравитация. Введена смена погоды, больше внимания уделяется экологии. Каждый объект в Альбии можно смело назвать новым, по крайней мере внешне. Сюда относятся более продвинутые игрушки, некоторые звери, лифты, телепортеры, etc. Это заметно - игра весьма преобразилась, 16 bit видны невооруженным глазом, роскошная анимация вызывает неописуемый восторг.

Появилась новая genetic splicing machine - только благодаря ей мы имеем возможность смешивать гены норнов и гренделей (не забывайте про эттинов!). Кстати, теперь гаплоидная клетка норна содержит 550 строго индивидуальных генов. Число возможных комбинаций трудно вообразить!

Все приложения, с которыми работал игрок в первой части, переписаны заново. Добавлены два новых - Ecology & Neuroscience Kits. Первое отражает метеорологические показатели и содержит мини-карту. Второе позволяет уделять больше внимания нервной системе подопечных. Значительно усовершенствованный Science Kit содержит массу графиков, отображающих практически всю информацию о норне в данный момент времени, его настроение, физическое состояние и т.д.

Это все основные отличия. Насколько они принципиальны - вопрос. Откровенно говоря, в суть игры ничего нового они не привносят. Думается, их можно охарактеризовать как косметические, за исключением разве что возможности скрещивания норнов с гренделями и эттинами (хотя получить гибрид норна и гренделя можно было и в первой части - надо только было подредактировать кое-какие файлы). Отсюда вывод - Creatures II есть не более чем продвинутый римейк первой части с усложненными условиями и большим погружением в вопросы экологии, биологии и генетики. Однако эти изменения могут быть по достоинству оценены лишь специалистами по Creatures - обычные же геймеры, не увлекавшиеся первой частью, вряд ли с особым рвением примутся за вторую. Вообще говоря, эта игра, пожалуй, самая трудоемкая из тех, с которыми мне приходилось сталкиваться по работе. Не исключено, что для большой части игроков трудоемкость станет серьезным препятствием на пути освоения Creatures 2 - не каждый сможет высиживать по несколько часов, терпеливо ухаживая за норнами и вникая во все тонкости их сложной жизни. А ведь так легко назвать игру скучной - и усесться за Unreal. Короче говоря, Creatures 2 - в большой степени игра на любителя. Однако, судя по тому, что первая часть продержалась в Internet Top 100 почти год, хотя и не на самых высоких позициях, любителей покопаться в генетике и геномах хватает с избытком...

P. S. Мы в редакции долго размышляли над опциональным критерием. Что применить для подобной игры? Оригинальность? Бред. Дизайн? Нонсенс. В общем, бурные дискуссии привели к тому, что мы возвращаемся на шесть номеров назад, когда опциональным критерием для любых игр была *ценность для жанра*. В данном случае это подходит. Кроме того, просим принять во внимание, что этот критерий выставляется с учетом существования первой части игры. Она в свое время получила 10 из 10. Creatures 2 является логическим развитием той блестящей идеи, но не более. Поэтому - 8.4.

Александр Лашин

Chessmaster 6000

Жанр	Шахматы
Разработчик	Mindscape
Издатель	Mindscape
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx Windows 95

Шахматные симуляторы пользуются спросом с незапамятных времен. Причем разработчики подобных игрушек обычно делают акцент либо на сильном AI, либо на развлекательной стороне. Ярким примером последнего может служить игра Battle Chess, где шахматы превращены в явную развлекаловку, при довольно слабой игре компьютера. У пользующейся завидной популярностью Battle Chess сразу появилось немерянное количество клонов, различающихся лишь анимацией, появляющейся при взятии фигур. Другая сторона, на которую делают упор разработчики, это сильный искусственный интеллект и множество игровых возможностей. Лучшей игрой подобного рода мне представляется Bobby Fisher Teacher Chess, которая, помимо собственно сильного симулятора предлагала пользователю неплохой самоучитель по шахматам. CM6000 - из числа таких игр.

Итак, что же предлагает нам новая игрушка? Во-первых, отличную графику. Как правило шахматные симуляторы не отличаются невиданной красотой, если это только не очередной клон Battle Chess. CM 6000 - счастливое исключение. Есть предостаточно наборов фигур и досок всех эпох и стилей. Все они выглядят очень красиво, так что какую из них вы предпочтете - дело хозяйское. Очень красиво смотрится металлический комплект. Да чего я, собственно тут говорю, смотрите на скрины. Звук тоже неплох, но шахматные симуляторы - не тот жанр, в котором звук играет важную роль. Никто не обиделся бы, если бы звука не было вообще.

Второе, что можно и нужно считать большим достоинством, это сильный искусственный интеллект. Помните, в Kasparov's Gambit можно было играть с различными персонами, различающимися уровнем и стилем игры. Создатели Chessmaster 6000 пошли еще дальше, они внедрили в игру некоторое количество реальных шахматистов, каждый с собственным стилем игры. Вы хотите сыграть с Крамником или Фишером? Если да, то эта игра создана специально для вас. Помимо реальных гроссмейстеров к вашим услугам ряд вымышленных соперников, играющих гораздо более слабо. Так что играть в CM 6000 будет интересно и новичку и знатоку шахмат.

Третье, на что нужно обратить внимание, это удобный и приятный интерфейс с множеством возможностей. Кроме джентльменского набора (подсказка, сохранение партии, отмена хода и т.д.) к вашим услугам большой архив известных матчей разных времен. К примеру, есть записи матчей между Г.Каспаровым и Deep Blue, в которые вы можете в любой момент вмешаться и перекроить историю шахмат на новый лад. Есть возможность сохранить и распечатать запись всех ходов партии.

Но все это - лишь одна половина игры. Другая половина - прекрасно сделанный полноценный шахматный учебник. Так что, если вы хотите научиться играть в эту древнейшую стратегическую игру, то Chessmaster 6000 может послужить вам в этом неплохим помощником. Очень хочется отметить такую вещь как тест, в котором вам предстоит ответить на ряд иллюстрированных вопросов по шахматной теории. Заранее говорю, ответы на многие из них далеко не столь однозначны, как это может показаться на первый взгляд. Учебник, как и игровая часть очень обширен, поэтому игра и располагается аж на двух компактах, что для шахматного симулятора большая редкость.

В принципе, шахматы - не тот род игр, про которые можно писать огромные review с большим количеством практических примеров. Поэтому не буду заливать округу словесной водой и ограничусь тем, что уже написано. И скажу напоследок: если вы любите на досуге поиграть с компьютером в шахматы, то Chessmaster 6000 - то, что вам нужно.

Александр Лашин

MER Floorball

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	MER Studios
Разработчик	MER Studios
Системные требования	Pentium 120, 16 Mb RAM
Multiplayer	Hot Seat
	Windows 95

Всем хочется денег, славы и всего прочего впридачу. Разработчикам игр – естественно, тоже. Они спят и видят, как игроки просиживают дни и ночи за компутерами, погружаясь в их игрушки, они мечтают разбогатеть, примерно как ребята из id или EA Sports. Они даже пытаются создавать игры сами. Как ни странно, иногда это у них получается. Время от времени, как в рассматриваемом случае – они придумывают что-нибудь оригинальное. Но только вот реализация задуманного получается успешной не так часто, как хотелось бы. Увы.

Можно с легкостью догадаться (если не догадались – смотрите выше), что речь идет о шведкой компании MER и их творении MER Floorball.

Хоккей на полу

... и есть суть флорболла. То есть берется зал, ставятся маленькие ворота, берется легкий пластиковый мячик размером с теннисный в количестве "адын штук", спортсменам выдается по пластиковой же клюшке. Вот и все. Да, силовых приемов нет, клюшку поднимать выше уровня пояса низззя, так что со зрелищностью ... хм.. дела обстоят далеко не самым лучшим образом. У них, в Швеции, судя по всему, флорболл довольно популярен. Есть некая федерация, по лицензии которой (вроде как) и сделан MER Floorball. Кстати, в России тоже есть Федерация Флорболла. Вы о ней что-нибудь слышали? Рискну предположить, что нет. Так что на просторах нашей необъятной Родины MER Floorball вряд ли кого-нибудь серьезно заинтересует.

Палка, палка, огуречик – получился...

Получилась модель спортсмена из игры MER Floorball. Количество полигонов на моделях можно пересчитать по пальцам двух рук и одной ноги. То бишь с дюжину наберется. Разработчикам, скорее всего, показалось, что этого вполне достаточно. Но я позволю себе не согласиться с мнением шведских художников-аниматорами и сказать «Маловато, однако, будет! Понимаешь...». Двигаются эти, с позволения сказать, модели тоже ... как бы это помягче сказать... плоховато. Вратарь ползает (я не сказал, что флорболльные вратари во время матча стоят на коленях? Значит уже сказал.) строго параллельно линии ворот, причем ноги при этом остаются практически неподвижными. По мне, так пусть патриотичные шведы на это убожество и смотрят, а я, пожалуй, лучше FIFA 98 по надцать первому разу пройду.

По поводу ускорителей - Direct3D игрушка точно не поддерживает. Все остальное вроде бы тоже. Вообще же, MER Floorball (или MER Innerbandy, как говорят в Швеции) – едва ли не самая загадочная игра, которая мне встречалась за всю мою геймерскую карьеру. Даже название фирмы-разработчика откопать было более чем проблематично.

А, вот еще про звук упомянуть забыл. Он плохой, бедный, раздражающий и все прочее в таком же духе. Да и комментатор что-то там комментирует по-своему, по-шведски. Что особого очарования игре не добавляет. Нет, вы, конечно, будете долго смеяться, но при желании звук можно поменять. И текстуры. Текстуры лежат в tga-файлах, звуки – в wav'ках. Здорово, не правда ли! Куда там Quake'у с его заменой скинов! Там pak-файлы распаковывать надо, а тут меняй что угодно и сколько хочешь. Похоже, это – единственный плюс игры, хоть поприкалываться в свое удовольствие можно. Впрочем, и это быстро надоедает.

Das ist fantastisch!

Игровой процесс. М-даа, что тут можно сказать. А говорить-то ничего и не хочется. И не потому, что нечего, а потому, что ругать отстойные спортивные симуляторы уже надоело, а хвалить MER Floorball не за что. Так вот все запущено. А если серьезно, то gameplay в игре отсутствует как класс. Играть просто неинтересно. И все тут. Возможно здесь отчасти виноваты тормоза-вратари (победная тактика, как и методы забивания голов, обнаруживается максимум за полчаса), а может и еще чего-нибудь. Например, компьютерные спортсмены, которые забивать мячи в ворота явно не мастера. AI тоже, мягко говоря, тупой. «А при чем тут название абзаца?»-спросите вы. «А при том, – отвечу я,– что игра просто фантастически плохая». И этим все сказано. Так, пора заканчивать «давить» данный продукт, пожалеем разработчиков. Все ж таки - первый симулятор флорболла. Но, повторюсь, достоинства игрушки на этом и закачиваются.

Итак, каковы же итоги трудов шведских разработчиков? Несмотря на оригинальность, игра явно неудачная (здорово смягчил, не правда ли!). Таким образом, возвращаемся к первому абзацу. Сны разработчиков плавно переходят в кошмары. Игроки «убивают» MER Floorball и, поерзывая от нетерпения, играют в FIFA 98: все-таки совсем немного осталось до продолжения трех великих EA Sports'овских серий: FIFA-NHL-NBA 99 вот-вот выйдут. Ждем-с.

P.S. На момент завершения данной статьи NHL 99 уже вышла. Так что выводы делайте сами.

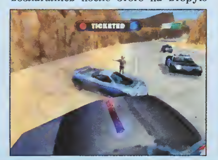
Леонтий Тютелев

Need For Speed III
Hot Pursuit

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166+, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Модем, IPX, TCP\IP
	Windows 95

Существует много различных игр: плохих и неброских, интересных и красивых, технологически продвинутых и отсталых. Но есть среди них определенный род «неприкасаемых» произведений, которые определяют лицо жанров, к коим относятся. Как правило, это серийные произведения какой-либо компании, имевшей удачу, стать своего рода первооткрывателем того или иного игрового направления. Первый проект, дающая начало такой серии игра, становится хитом и порождает множественные продолжения, называемые в народе клонами. Потом появляются сиквелы, столь нетерпеливо ожидаемые игровой общественностью. От них ждут инноваций, свежих идей, которые бы всколыхнули успокоившуюся, зеркальную гладь жанра. Но иногда ожидания оказываются напрасными, и лидерство перехватывает другая компания с новым, более интересным проектом.

Но достаточно теории, необходимо обратится к практике. Нас волнует ситуация с автосимуляторами. Давайте оставим в покое предельно реалистичные образцы, посвященные кольцевым соревнованиям, и обратимся к более массовому подвиду, к полуаркадным автогонкам. История гласит, что эффект, произведенный выходом первой части легендарного NFS был подобен эффекту разорвавшейся бомбы. В те времена не было творения, которое столь удачно сочетало бы в себе прекрасную графику, умеренный реализм и, как следствие, высочайший игровой интерес. Кстати, и по сей день народ с удовольствием играет в сетевой вариант игры, а уж количество разнообразных новых трасс ручной работы и вовсе не поддается учету. Не стоит напоминать, какие надежды возлагались после этого на вторую часть произведения и как жестоко они были умерщвлены. Впрочем, продолжение было не таким уж и плохим, – в интернетовской сотне NFS2 находилась довольно высоко. Однако пропала незабываемая игровая атмосферы. Атмосфера рискованных развлечений «богатых буратин» на очень дорогих спорткарах. Исчезла полиция, и творение попросту перестало выделяться из массы себе подобных. Что нам оставалось делать? Ждать третей серии. Мы дождались. И наше с вами долготерпение вознаграждено. Я люблю Motorhead, но должен признать, что творению Electronic Arts он не конкурент.



Хочу быть симулятором!

Серию NFS кидает то в жар, то в холод. Если первую часть еще можно было назвать симулятором с аркадными элементами, то продолжение ни на что большее, нежели просто аркада не тянуло. Не спасло ситуацию и разнообразие настоящих автомобилей. Режим симуляции, кстати, ощутимых изменений в игровой процесс также не вносил. Многим это не понравилось, многих оскорбило. И таких людей, смею предположить, было большинство. Вторым существенным недостатком являлось отсутствие блюстителей порядка. Нельзя было больше въехать в бок надоедливому «копу», отправив того на свидание с вдольдорожными объектами. NFS терял поклонников. Разработчики одумались и принялись наверстывать упущенное.

Начали с того, что усложнили и несколько приблизили к реальности физическую модель поведения автомобиля на трассе. Все знакомые с предыдущими играми серии люди, наверняка сразу подметят существенные изменения в поведении автомобилей. Можно даже для интереса установить оригинальный NFS и прокатится на Diablo, а затем «оседлать» Lamborghini в третьей части. Физическая модель усложнилась. Конечно, об отдельном просчете работы каждого из четырех колес говорить не приходится, но все же. Реакции автомобиля стали более живыми и приятными. А нрав покруче. В поворотах зачастую необходимо скинуть газ, чтобы получить небольшой контролируемый занос, который в отличие, скажем от Motorhead, критически на скорость не влияет. Ну а если вираж не пологий

совсем, не преминете сделать занос более крутым, воспользовавшись тормозом (ручник в новом произведении абсолютно бесполезен), дабы аккуратно прочертить нужную дугу.

В игре три класса автомобилей, которые раскиданы по «группам» в зависимости от максимальной скорости, мощности двигателя и управляемости. И отличия действительно существенны. Ощущения от поездки на Aston Martin и все том же Diablo прямо противоположны. Если первый автомобиль весьма послушен, четко входит в повороты и легко контролируется, то второй очень буен, необычайно быстр и своенравен. К нему привыкнуть гораздо сложнее. Ну, а если говорить о предпочтениях, то моя большая любовь на момент написания – юркий и податливый, пришедший в виде бонуса за победу в турнире Jaguar XJR15.

Есть большой недостаток, который нелегко простить – отсутствие вида из кабины при задействованном аппаратном ускорении. Пришлось ломать традиции и привыкать к роли бампера. Непривычно, а что сделаешь. В NFS я привык играть от первого лица.

Существуют настройки автомобиля. Как нетрудно догадаться, они не играют ключевой роли в достижении успеха. Хотя подстроить машину под конкретные особенности той или иной трассы не вредно.

Заметим, что трассы по-прежнему кольцевые. Они стали несколько более длинными. Дизайн интересен, а кое-где очень необычен. Предусмотрен зеркальный режим и езда в обратном направлении, которые автоматически включаются в чемпионатах на уровне сложности Expert.

Кем быть?

Итак, хранители спокойствия на дорогах вернулись. И как! Они стали неотъемлемой частью, визитной карточкой NFS3. Не случайно в название игры вынесена приставка Hot Pursuit (дословно – «Горячая погоня»).

Однако не стоит думать, что полиция будет присутствовать абсолютно во всех типах заездов. Вовсе нет. Если вам не терпится разобраться с «легавыми», необходимо будет соревноваться в специальном режиме. Название которого, как нетрудно догадаться, – Hot Pursuit.

Не успеваем мы начать гонку, как «милиционеры» приступают к переговорам по рации и устраивают на дорогах такой «содом», что становится непонятно, кто тут, в принципе, является нарушителем. Прежде чем начать повествование о подвигах полицейских, следует рассказать о том, на чем они катаются.

Авторы, поняли, что как бы не были мощны полицейские автомобили, угнаться им, к примеру, за классическим Lamborghini Countach не судьба. Поэтому решено было прибегнуть к крайним мерам. Разработчики оснастили блюстителей порядка спортивными автомобилями. Думаю, непросто будет уйти от полицейского, агрессивно преследующего вас на Lamborghini Diablo или Chevrolet Corvette.

Но вернемся к действиям дорожных бригад, порой весьма неразумным. Итак, вы превысили скорость и не желаете останавливаться. Что предпримет в таком случае полиция? Она поступит в соответствии с народной мудростью – «клин клином вышибают», и будет действовать не менее нагло и развязно, чем игрок. К примеру, вы проигнорировали стоящего на обочине полицая. Он, естественно, пустится в погоню. Однако это еще цветочки. Неожиданно на встречной полосе возникнет «подмога», единственной целью которой будет «принять на грудь» вашу автомашину. Если удастся избежать столкновения, то знайте, впереди вас поджидает еще один «камикадзе» или же засада прямо на трассе. Затаившаяся «публичная власть» может даже разложить на асфальте шипы. В подавляющем большинстве случаев за беглецом выстра-

ивается хвост, нередко состоящий из четырех автомобилей. Рано или поздно нарушителя настигают. Пользуясь преимуществом в весе, оттирают к обочине и штрафуют. Камера автоматически переключается на вид от третьего лица, демонстрируя полицейского, который назидательным голосом повествует о причинах взыскания.

Ну, а если вы не любите идти с законом разными тропами даже в виртуальной реальности, то к вашим услугам вариант игры за полицию. Пожалуйста, наведите на хайвязях Америки порядок, арестовав особо рьяных гонщиков, и получите за это призовой автомобиль.

Вас наверное интересует, как проявляет себя искусственный интеллект? Удовлетворю ваше любопытство. AI не дурак, но со странностями. Если в опциях выставить агрессивный стиль вождения, то враг способен изрядно подпортить нервишки своими необдуманными поступками. Которые вредят не только вам, но и тем, кто исполняет подобные приемы. Иногда создается впечатление, что противники руководствуются принципом «сам погибай, а товарища выручай». Они жертвуют собой, лишь бы не дать прохода игроку и освободить дорогу для остальных компьютерных гонщиков.

Блеск!

Движок старый. Возможно, это и было бы минусом в какой-нибудь другой игрушке, но только не в NFS3. Да, кое-что мы уже видели в NFS2SE. Но далеко не все. Косметические доработки, внимание к мельчайшим деталям, и удачные эксперименты с цветным освещением сделали свое дело. Графически NFS на сегодняшний день является наиболее сильным автосимулятором, оставляя позади даже Motorhead. Впрочем, кое-где авторы сплоховали. А именно – на редкость невразумительно выглядит неускоренный режим. Однако если год назад на это еще можно было при желании обидеться, то теперь придется жаловаться исключительно на себя. Уж акселератор первого поколения приобрести сейчас может/должен каждый.

Очень четкие «задники», отличные текстуры и добротные модели автомобилей. Радует количество полигонов, да и эффект хромирования выполнен профессионально. Хотя, с лаком разработчики явно переборщили, ибо сверкают машины слишком явственно.

Некоторые трассы просто поражают сходством с действительностью, в то время как никаких элементов фотореализма нет (отдельное спасибо художникам). Другие же наоборот кажутся несколько игрушечными, но в любом случае интересны (опять же художникам спасибо). Особого упоминания заслуживает реализация ночных соревнований и исполнение погодных эффектов. Тут уж равных игре просто нет. Разноцветные блики полицейских сирен ночью надо видеть самому – словами это не передать, а снег с дождем, полностью меняющие внешний облик любой трассы просто бесподобны. Обратите внимание и на небо. На редкость живописный и правдоподобный вид откроется вашему взору.

Что касается звука и его разновидности – музыки, то никаких нареканий нет. Все без исключения игроки подберут мелодию по вкусу. На смену веселым гитарным композициям может прийти легкомысленное техно или новомодные электронные творения, которые непременно оценят понимающие люди.

Звуковые эффекты, по традиции, один из лучших аспектов творений Electronic Arts. Переговоры полицейских по рации и характерные для погони звуки исполнены просто великолепно, они создают нужное настроение. А вот старый диктор уже порядком поднадоел. Я бы не имел ничего против приятного женского голоса.

Не стоит забывать и о чудном интерфейсе. Как говорил герой одной юмористической передачи: «Эта стиль, пацаны!». В нашем случае фраза исчерпывающая. Особо стоит отметить возможность изменения непосредственно игрового интерфейса, что встречалось уже в Burnout.

Вместо видеороликов об автомобилях появилась возможность ознакомления с устройством салона, весьма необычная и интересная опция.

Коротко о главном

Выводы будут лаконичными. Это новый лидер своего жанра, это непревзойденный хит. Массовая игра, какой она должна быть. Понравится всем. Ну, а если найдутся невзлюбившие третий NFS, пусть не прячутся и злобно перешептываются, а лучше аргументируют свою точку зрения в письменном виде. Интересно будет ознакомиться.

В общем, рад, молодцы разработчики, угодили. Эх, был бы еще и вид из кабины с включенным 3Dfx...

RPG
ADVENTURE

Добро пожаловать в Хаос!

Chaos Mage,
Tower of Chaos Mage: http://www.crpg.da.ru или
http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/3876

Впервые я познакомился с сайтом Tower of Chaos Mage, когда работал над написанием солюшена по Might & Magic VI. Сайт сразу понравился, как обстоятельным подходом в подборе материала, так и способом его подачи. Уже тогда появилась мысль о возможном сотрудничестве. Некоторое время назад зто намерение обрело, наконец, конкретную форму.

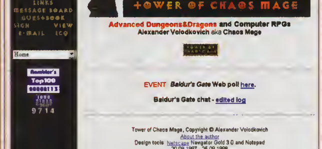
Итак, "Навигатор" с радостью представляет на своих страницах материалы по ролевым играм, подготовленные Chaos Mage. Встречайте! И - пишите письма, ваша реакция позволит нам наилучшим образом учесть потребности аудитории в RPG'шной информации. Естественно, зта "новинка" направлена прежде всего в помощь тем, у кого все еще нет доступа в Сеть. Счастливчиков же приглашаем посетить сам сайт. И не забудьте отметиться в гостевой Книге!

Игорь Бойко

"I predict you will go on a long journey. I also predict that you will become very rich and famous. I further predict that you will die young... and then be resurrected... and then die again... over and over"
Madame Glorianna the Palm Reader
Might & Magic: World of XEEN

Компьютерные ролевые игры (CRPG) переживают сейчас второе рождение. Первый расцвет RPG пришелся на конец 80-х - начало 90-х, когда настольные (table-top) RPG переносились на компьютеры, когда вышли такие шедевры как GoldBox games, Realms of Arkania, Wizardry, Dark Sun и, конечно, трилогия Eye of the Beholder, которая для многих стала синонимом понятия RPG и с которой у многих началось знакомство с зтим жанром компьютерных игр. Все сходятся во мнении, что наступает новый период славы для RPG. Уже вышли такие зпохальные игры как Daggerfall (ставший предвестником возрождения) и Fallout. Вслед за Might & Magic VI ожидается продолжение и других старых добрых сериалов - Ultima IX, Wizardry VIII и Might & Magic VII. Мы с нетерпением ожидаем Baldur's Gate и Fallout 2. Но и в старые RPG продолжают играть, зтот жанр привлекает новых сторонников. Начав играть, они неизбежно сталкиваются с проблемами, и возникают вопросы, которые играющие спешат задать в Internet и FIDOnet. Это естественно, однако многие из зтих вопросов задаются вновь и вновь, хотя достаточно обратиться к уже имеющемуся источнику информации. Именно для зтой цели и предназначены сборники часто задаваемых вопросов (FAQ).

Такие вопросы я и попытался собрать в одном месте - в RU.GAME.RPG (CRPG) FAQ. Также я составил отдельные FAQ по популярной в начале зтого года игре Faery Tale Adventure 2: Halls of the Dead и по игре Might & Magic VI: The Mandate of Heaven, материалы из которого были использованы в статье об зтой игре в июньском номере "Навигатора". Замечу, что FAQ зто не то же, что solution. Описание полного прохождения ролевой игры убивает всякий интерес к ней, саму ее суть (если зто не hack&slash, как в Diablo), role-playing (отыгрывание ролей). Хотя вопросы/ответы могут содержать в себе spoiler, в них содержится критическая информация о тех местах в игре, которые вызывают затруднение у многих играющих. По моему мнению, FAQ - лучшая форма передачи информации об играх зтого жанра. В зтом номере вы найдете 19й выпуск RU.GAME.RPG FAQ, состоящий из 130 вопросов и ответов по множеству игр. Мне предложено вести в дальнейшем в "Навигаторе" что-то вроде странички, где я смогу размещать наиболее актуальные материалы сайта Tower of Chaos Mage, связанные с ролевыми играми.



Этот сайт (в конце сентября ему исполнился год) вырос вокруг сборника часто задаваемых вопросов по CRPG, который я веду в FIDOnet, и таким образом неофициально представляет конференцию RU.GAME.RPG (news:fido7.ru.game.rpg) в Internet. Пока он является единственным специализированным русскоязычным сайтом по компьютерным ролевым играм.

Немного о самом сайте - Tower of Chaos Mage состоит из следующих разделов:

Новости по настольным и компьютерным RPG

Настольные ролевые игры по системе Advanced Dungeons&Dragons:

Архив текстов, включающий некоторые попытки перевода правил

AD&D FAQ - введение для начинающих

Юмор в AD&D - Какая dexterity у Билла Гейтса и какие заклинания любят манчкины?

Компьютерные ролевые игры:

Ancient Domains of Mystery - лучшая rogue-like игра всех времен и народов

Baldur's Gate - возрождение духа GoldBox?

Faery Tale Adventure 2 - популярная игра начала зтого года

Fallout - игра, сломавшая привычные рамки RPG

Fallout 2 - достойное продолжение

GoldBox games - первые игры по AD&D

Might&Magic VI - долгожданное продолжение классического сериала

Planescape: Torment - грядущая нестандартная AD&D игра

Ultima Underworld 2 - классику нужно знать!

Кроме зтого имеется **сборник статей, коллекция FAQ** по многим играм, **Download** - большое количество патчей, солюшенов, руководств, правил и программ, **Ролевые ссылки** и **Доска объявлений**.

Я надеюсь, что каждый фанат RPG найдет здесь то, что ищет, а зто значит, что работа проделана не зря ;)

Если все сложится удачно, я планирую опубликовать в последующих номерах "Навигатора" введение в систему настольных ролевых игр Advanced Dungeons&Dragons, обзор ее игровой вселенной и входящих в нее игровых миров.

RU.GAME.RPG (CRPG) FAQ

Ответы на "вечные" вопросы по компьютерным ролевым играм ver 1.12(19) от 12.10.1998

Составитель: Chaos Mage 2:5020/768.9

Использовались сообщения: Dan Boykov 2:5020/673.66; Oleg Bykov 2:5042/3.17; Shadow Dweller 2:5030/148.100; Gregory Escov 2:5030/148.666; Victor Poluectov 2:5020/768; Victor Rydin 2:5020/520; Denis Timoshenko 2:5030/23.12; Dmitry V'yal 2:450/110.11; Sergei Zubkov 2:5020/315.17.

Общие вопросы

Что такое RPG и CRPG?

Role-Playing Game - ролевая игра, Computer RPG - компьютерная ролевая игра. См. список.

Какие есть CRPG? Во что бы еще поиграть?

Might & Magic 1-6 (M&M), Swords of XEEN, Wizardry (Wiz), Quest for Glory I-IV, Darklands, Lands Of Lore I-II (LoL), Realms of Arkania I-III (RoA), ADoM, NetHack, Druid, Dungeon Master I-II (DM), Exile I-III, Albion, Stonekeep, Bloodnet, Ragnarok, Valhalla,The Summoning, The Dark Heart of Uukrul, Anvil of Dawn (AoD), Fallout, Betrayal at Krondor (BaK), Betrayal at Antara (BaA), Ultima: Ultima I-VIII (U), Ultima Underworld I-II (UUW) и др., The Elder Scrolls (TES): Arena, Daggerfall (DF), The World of Aden: Entomorph, Thunderscape, AD&D 1st edition: GoldBox(GB), AD&D 2nd edition: Ravenloft I-II, Dark Sun I-II(DS), Menzoberranzan, Eye Of the Beholder I-III(EoB), Dungeon Hack, Spelljammer, Al-Quadim и др.

Какие существуют RPG FAQs?

[A] Daggerfall FAQ (Vsevolod Krishchenko 2:5020/797.3), GoldBox FAQ (Ruslan Ismailov 2:5030/232.19),

Albion FAQ 1.3 (Yegor Tsinko 2:5030/417), AD&D FAQ (Yaroslav Berezovsky 2:5020/534), Uukrul FAQ (Nuairi 2:5020/665), Halls of the Dead FAQ (Alexander Volodkovich 2:5020/768.9), Might & Magic 6 FAQ (Alexander Volodkovich 2:5020/768.9), EOB 1 FAQ (Andrey Gursky 2:5030/250.27), Realms of Arkania I FAQ, (Ratranhif 2:5020/341.26), Fallout FAQ (english/russian), Realms of Arkania II FAQ (english/russian), Shadow over Riva FAQ 0.99 (english), Battlespire FAQ 1.2 (english), Dungeon Master 2 FAQ (english/russian), RU.GAME.RPG Cracks and Answers.

А где их взять?

FIDO FREQ CRPG-FAQ.ARJ - 2:5020/768.

Кто модератор RU.GAME.RPG?

Victor Poluektov, 2:5020/768.

Offtopic ли Diablo?

Лучше переходите в RU.GAME.DIABLO.

Термины и игровая механика

Что отличает CRPG от других игр?

Role-playing. Возможность менять поведение в зависимости от персонажей.(*)

[+ADoM][-EoB].

Рост способностей персонажа в зависимости он набранного опыта (XP). (*)

Наличие NPC. [+UUW][-DM2] (*).

Возможность генерации (или выбора) персонажа. [+DF][-Albion]. (*)

Наличие характеристик (Str,Dex...) и/или skills.

Отсутствие жесткого сюжета. Возможность альтернативных путей решения проблемы. [+ADoM] [-Albion].

Моделирование сражения. А есть ли CRPG без них? Если есть то это quest ;) Сражения - не цель игры. [+U7][-Diablo].

Где:

[+] яркий пример такой CRPG.

[-] CRPG не удовлетворяющая условию.

(*) Основные отличия CRPG от др. игр.

Какие бывают типы CRPG?

Один персонаж/команда DF,UUW/U7,EoB.

От первого лица/вид со стороны/оба режима M&M,DF/U7,DS/Albion.

Heroic fantasy/SciFic почти все/Fallout.

Ролевая система AD&D/дугая EoB/почти все.

Сражение: turn-based/realtime Arkania/DF.

Карта: есть/нет Wiz7/EoB.

При росте level растут ability/skills/оба M&M/ADoM/DF.

Level зависит от XP/skills почти все/DF.

Magic spells: Mana/Memorise почти все/игры по AD&D.

Движение - свободное/по клеткам/оба DF/EoB/Arkania.

Сражение: отдельный режим/неразрывно Arkania/UUW.

Что такое AD&D?

[Advanced Dungeons&Dragons - система для настольных ролевых игр фирмы TSR Inc (теперь зто часть Wizards of the Coast). См. *www.tsrinc.com.*

Есть ли конференция по некомпьютерному AD&D?

Да - MO.D&D.AD&D.

Что такое GURPS?

Generic Universal Role Playing System - система для настольных ролевых игр.

Есть ли конференция по GURPS?

Да. GURPS обсуждают в RU.RPGT.GURPS.

Где я могу взять полное описание spells в AD&D и др. материалы?

AD&D Player's Handbook, Dungeon Master Book, Monstrous Manual и д.р. FIDO FREQ TXTBOOKS - 2:5020/768, FIDO FREQ CORE.ZIP - 2:5030/597.36.

Есть ли конференция по многопользовательским RPG в internet?

Да - RU.GAME.MUD.

Что значит PC, NPC?

Player Character - персонаж, управляемый игроком, Non-Player Character - персонаж, управляемый Dungeon Master'ом (в CRPG - компьютером).

Что такое AC, THAC0?

AC - Armor Class (Класс защиты). В AD&D от 10 (худший) до -10 (лучший). THAC0 - To Hit AC 0. Только в AD&D. Число, большее или равное которому необходимо выбросить на d20, для попадания по цели с AC 0.

Что есть Alignment: Lawful/Neutral/Chaotic Good/Neutral/Evil?

Первый параметр (Lawful/Chaotic/Neutral) - твое отношение к законности. Даже не обязательно к законности, а вообще к упорядочиванию своей жизни и к ее подчинению каким-то нормам (морали, законам, кодексу чести строителя одинизма). Второй параметр (Good/Evil/Neutral) - твое отношение к другим людям. Обычно Good - этакий христианский агнец божий, а Evil - злобная и лживая тварь. Нормальные - Neutral. LG - паладин. NG - просто добряк. CG - добрый-то он добрый, но "а ну его нафиг, принцессу спасать, пойду-ка я лучше дракона зарежу, он тоже плохой". LN - очень законопослушный нормальный человек. NN/TN - маньяк баланса во всем. CN - просто нормальный человек (выйди на real-life улицу и оглядись). LE - преданный солдат армии Зла (самурай, модератор RU.ANEKDOT :). NE - просто злюка. CE - маньяк Зла, не признающий вообще никаких правил. "True Neutral" это то же, что и "Neutral Neutral".

Кто такой munchkin?

Munchkin - человек, для которого в РПГ главное - не

отыгрыш роли, а раскачка скиллов и получение самых крутых спеллов (вот она, Диабла!), overkill. Munchkin крушит все на своем пути в погоне за experience points. Термин пришел из настольного AD&D, а туда из "The Wizard of Oz".

Что значит {a}x{b}d{c}+{d}? Например 2d6+1.

1d{c} - случайное число от 1 до {c}. В AD&D применяются d4,d6,d8,d10,d12,d20,d100(два d10). {b}d{c}+{d} - {b} раз по 1d{c} и к результату прибавить {d}, {a}x - количество атак в раунде.

Что значит в описании оружия: 1-6/1-4 (пример)?

Наносит повреждения от 1 до 6 (1d6) по врагу размером с человека и от 1 до 4 (1d4), если размер врага больше. Пояснение для голдбоксов - normal icon является man-sized, все остальное (wide, tall, big) - larger than man-sized. Некоторые normal тоже могут быть larger, если включена соответствующая опция.

Игры по AD&D от SSI

Что входит в GoldBox и в каком поядке?

Эти игры построены на базе AD&D 1st edition.

FR: Pool of Radiance (PoR), Curse of Azure Bonds (CoAB), Secret of Silver Blades (SoSB), Pools of Darkness (PoD), FR Unlimited Adventures (FRUA), Krynn: Champions of Krynn (CoK), Death Knights of Krynn (DKK), Dark Queen of Krynn (DQK), FR/Savage Frontier: Gateway to Sawage Frontier (GtSF), Treasure of Savage Frontier(ToSF), Buck Rogers: Countdown to Doomsday (CtD), Matrix Cubed (MC).

GoldBox. Где взять журналы? Без них не интересно играть...

Почти все: FIDO FREQ JOURNALS.ARJ - 2:5020/768, FIDO FREQ JOURNALS.ARJ - 2:5030/597.36.

GoldBox. Как отменить режим QUICK?

[Space]

Можно ли играть в Spelljammer, если у тебя не дистрибутив?

Если свежеустановленный - можно. Дело в том, что игра в процессе меняет собственные файлы, и даже для того, чтобы переиграть на той же машине, ее надо переустановить.

Ravenloft. Почему при входе в город сбегают все NPC?

Crack кривой :(Рекомендуется кряк, имеющий хождение как rloft102.

Есть ли карта (automap) в EoB?

Нет.

EOB I. Как узнать характеристики оружия?

1. Положить Orb of Power в Oracle of Knowldege.
2. См. Player's Handbook.

ARMOR (Base AC): Robe 10,Leather Armor 8,Scale Mail 6,Chain Mail 5, Banded Armor 4, Plate Mail 3, Shield - 1 к AC брони. Магическая броня +n уменьшает эти значения на n.

MELEE WEAPONS: Staff d6/d6, Mace d6+1/d6, Short Sword d6/d8, Flail d6+1/2d4, Axe d8/d8, Long Sword d8/d12, Halberd d10/2d6.

THROWN WEAPONS: Rock d2/d2, Dart d3/d2, Dagger d4/d3, Spear d6/d8.

RANGED WEAPONS: Sling & Rocks d4/d4, Bows & Arrows d6/d6.

Магическое оружие +n увеличивает эти значения на n и понижают THAC0 на n.

EOB. Зачем нужна Magic Dust?

Stone to Flesh. Снимает окаменение.

Dark Sun world

Как отдыхать?

Use на круг камней.

DS1. Виснет после финальной битвы :(

Есть fix, но можно не дожидаясь конца нажать ESC. После анимации можно подобрать Dragonsbane +4 и завершить побочные квесты.

DS2. Не могу пройти дальше в шахтах!

Нужен не крякнутый dsun.exe. Попробуй:
DSUN.EXE ORIGINAL <- CRACKED
0000DDC3: 0B 33
0000DDC5: 75 90
0000DDC6: 0F 90

DS. Как посмотреть все спеллы и псионику?

dsun.exe -k911 -s -p Многое не работает.

DS1. Что делать с седцем Aposs'a?

Сердце надо найти перед разговором с ним. Тогда он даст scroll of Summon Shadow.

DS1. Где взять El's Drinker?

В деревне под псионическим контролем, комната за портьерой, сейф под ковром, применить вора либо полугиганта с тяжелой дубинкой либо человеком под Enlarge и Enchanced Strength.

DS1. Как добыть хвост мастуриала, съевшего птичку quirry?

Этот мастуриал на экране с гнездами quirri около silt sea, где на поверхности ила есть песок. Там можно слезть вниз, тогда из песка вылезет мастуриал.

DS1. Если залезть в колодец в gergon village, то там 3/4 данжена недоступны (завалены проходы). Можно ли туда вообще проникнуть?

Выполни квест с тенями и сердцами.

DS1. Для чего нужен кусок метеорита, который я из гейзера достал?

Выковать топор +1.

DS1. Нашел дыру около которой пауки с ума сходят, а с ней ничего сделать не могу.

Пробей стенку (рядом с ловушкой), воозьми амулет, опусти в дырку.

DS1. Нужен ли в команде вор?

Вор нужен только один раз - залезть на стенку в sewers и взять Axe +1 :).

Daggerfall

Где взять последний патч и зачем нужен fixsave?

www.bethsoft.com,

ftp://ftp.bethsoft.com/pub/Patches/dag213.exe - Patch.

ftp://ftp.bethsoft.com/pub/Patches/fixa165.zip - FixSave.

FixSave исправляет баги в сейвах.

Как бороться с вылетом игры при попытке сохраниться?

Создать директории SAVE0 - SAVE5.

Стоит ли брать русский Daggerfall?

Нет, если есть возможность купить оригинальный. После патча русификация исчезнет, некоторые книги нельзя будет читать, а в остальном - ok!

Каким классом лучше играть?

Custom ;)

Что делать после выхода из первого данжона? Как перемещаться между городами?

"W"

Будет ли Daggerfall-2?

Будет: The Elder Scrolls 3: Morrowind. А еще TES Legends: Battlespire (уже вышла) и TES Adventures: Redguard.

Что такое Andyfall и где его взять?

Расширение графики к DF. Аналог WAD-файлов для Doom ;) Можно поискать на AltaVista: "andyfall", могу выложить к себе на страничку. FIDO FREQ 2:5020/768.0 ANDYFALL.ZIP ~1.7Mb.

ADOM

Как расшифовывается ADOM?

Ancient Domains Of Mystery.

Какая версия последняя?

0.9.9 gamma 10.

На что похожа графика в ADOM, NetHack и д.р.?

ASCII-символы.

Где можно скачать ADOM?

FIDO: FREQ 2:5020/768.0 ADOMG10.ZIP (DOS).

Internet: ftp://ftp.win.tue.nl/pub/games/adom, http://www.adom.de.

Как заходить в города/донжоны?

">"

Как освящать предметы?

Погрузить (dip,"!") в holy water.

Как снять проклятый предмет?

Проблессить его; spell Remove Curse; Scroll of uncursing.

Что делать когда poison drips from your hands?

Надеть перчатки: thick gauntlets.

Как лечить corruption?

Quest белого единорога; (blessed) potion of cure corruption; (blessed) scroll of chaos resistance.

Как залезть в rift?

Climbing=100, Wil>20

Как добыть Ring of High Kings с островка в пещерном озере?

Построить мост или заморозить воду. Wand/spell: Frost bolt.

Где взять наковальню (anvil)?

В Darkforge, у дварфа.

Как предохранить снаряжение от огня/воды?

Fireproof/waterproof blanket;ring of fire/ice. От воды помогает еще и blessed oil of rust removal - вещи становятся rustproof.

Как увеличить скорость?

Есть квиклингов, пить potions of speed, поднимать Dx, качать Athletics, выбать месяц Raven (+10), получить Ring of Master Cat (+16).

Как пройти глубже уровней под городом дварфов?

Спроси у dwarven elder про "portal".

Как получить квесты у dwarven elder?

Спроси у него про "quest".

Как спуститься по лестнице в Dark forge?

По ней можно только подняться из Caverns of Chaos.

Как пройти за стену огня в пещерах Хаоса?

Иди в Tower of Ethernal Flame за Orb of Elemental Fire.

Какие skills можно приобрести в ходе игры?

Healing - Healer (He chaotic. Elder's quest).

Healing - Malicious doctor (He lawful. Crime chief's quest).

Bridge building - manual (тот же quest).

Swimming - Blup (2-3 potions of carrot juice).

Pick pockets - Master thief (He lawful, free) и после вступления в воровскую гильдию: Climbing, Pick Locks, Detect Traps, Disarm Traps.

Tactics,Backstabing,Two-weapon combat - Воин в дварфовой деревне (arena).

Smithing - Glod в дварфовой деревне (gold).

Courage - Old Barbarian (quest).

Law - Sheriff of Terynio (quest).

Literacy - Dwarven Elder:potion of literacy (quest); Съесть dark sage ...и любые другие: wish, potions of education.

Endless caves действительно бесконечны?

Да. (то-есть число уровней наверное ограничено чем-то типа word). Экспериментально проверено существование 129-го уровня.

Что конкретно означают плюсы и минусы при доспехах и оружии? Какой из них к чему? Например, что лучше: щит [+0,+5] или [+2,+3] и для чего?

Запись вида (+-a, +-b) [+-c,+-d] означает +-a to hit, +-b to damage, +-c to DV (аналог AC - если не пробил DV, то не попал вообще), +-d к PV (если прошла атака по DV, то списанные хиты уменьшаются на PV).

Где берется папирус для пирамиды?

Сами принесут. Да можно его и не ждать, а с 12 (или 13?) по 17 уровень идти самому.

Что за квест про дровосека, откуда он берется и как делается?

Есть квест про плотника - ты о нем? Его можно получить вместо квеста с друидом. Для этого в деревне надо говорить не с друидом, а с elderом. Получишь скилл healing и мануал по строительству мостов.

Все ли могут носить любое оружие и доспехи?

Если они их поднимут - да.

Кастовать любые спеллы?

Если может кастовать - то любые. Если нет (troll barbarian у меня, даже научившись читать, спеллбуки читать не мог - взрывались они у него) - то не может никакие.

Всегда ли друид дает за квест такую ерунду?

И всегда одно и то же.

Где квиклинговское дерево, исходя из Териньо etc.?

В самой далекой от Terinyo точке карты ;-) Левый нижний угол, искать здесь:

```
^ ^ && " " " " " "
^ * ^ &&&&&&&
^ ^ ^ ^ ^ X&&&&
^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^
```

Помечено крестиком. Искать кнопкой "s".

Как вешать skill Alertness?

До G10 можно править exeшник руками. Ищешь строчку ALERTNESS в окружении STRENGTH и KNOWLEDGE, и меняешь ее на PERCEPTIO.

Fallout

Есть моменты, когда нужно дождаться какого то часа, как это сделать?

Нажми на колокольчик в PIP'е или "Z".

Как сделать снимок экрана?

F12

Где этот water chip? Весь Vault 15 обыскал.

Там его нет, зато есть 500 XP ;). Он в Vault 12, под Necropolis Watershed.

Как починить водяной насос в Necropolis?

Залезть в люк рядом с Larry и найти junk. USE junk на насос.

Как одеть на NPC приличный armor?

Никак :(

Как забрать у NPC вещи которые я ему дал?

Как и у всех - steal :) Только они не возмущаются и экспа за это не идет.

Что за город южнее LA Boneyard на 1 кл.?

Cathedral.

Как отключить желтые силовые поля на базе мутантов?

Динамитом, skill Repair. Можно сдаться мутантам в Necropolis Watershed и тогда поля не будут включены.

На что влияет sequence?

На очередность хода в сражении. Это аналог инициативы в AD&D.

Кого из NPC можно взять с собой, где и как?

Ian Shady Sands ($100/CH+speech).

Dogmeat Junktown, вблизи Casino (iguana-on-stick/black leather+shotgun).

Tycho Junktown,Bar (поговорить).

Katja Boneyard,Library (поговорить).

Tandi Raiders ;) (после ее спасения не возвращать назад, но, IMHO, это не предусмотрено в сценарии).

Какая броня лучшая?

Hardened Power Armor (Miles в Boneyard делает из обычного PA), Tesla Armor (против лучевого оружия).

Где взять Turbo Plasma Rifle?

Smithy в Boneyard апгрейдит обычную Plasma Rifle.

Как отключить электрические поля в лифтах в The Glow?

Карточкой, соответствующей цвету лифта (Yellow, Red, Blue) или Traps на поле и electronic lockpick на дверь.

Как решается quest с Гимзо?

a) Подложить ему жучек (steal) или

b) С магнитофоном в кармане предложить ему убрать Киллиана. После этого идти сначала к Киллиану, а потом к Ларсу.

Что может встретиться/произойти в пути?

Много чего: монстры, патруль мутантов, путник (сообщает местонахождение Necropolis и др.), торговец с охраной (steal, быстрое путешествие), коровы (зкспа), будка (ex: Motion sensor), летающая тарелка с Alien Blaster'om, разбитый грузовик с деньгами, след огромного монстра (в нем труп, в трупе Stealth Boy), торговец подержанными машинами (В его хибаре валяется крутой BB gun), обезвоживание в пустыне (damage или +5 или 6 часов на поиск воды).

Что дает trait Gifted?

+1 ко всем атрибутам (ST,EN...) В начале -10 ко всем skills и при переходе на следующий level -5 к points, дающихся для увеличения skills (при IN=10: 20, а не 25) Однозначно брать ;)

Сколько нужно веревок для прохождения игры?

Три. Две в Vault 15 (лифты) и одна в The Glow (балка в кратере).

В месте, где живут Лезвия (Razors) там в проходе иногда члены банды Лезвий застревают и никто пройти не может...

Через окно можно поговорить.

Как избавиться от багов? Есть ли patch?

На Interplay'евском сайте лежат патчи до версии 1.1. Отдельно для DOS и отдельно для Win'95. Приблизительно 650 и 560 kB соответственно :

www.interplay.com/fallout/demo.html.

Вообще-то, сами они находятся по адресам:
ftp1.interplay.com/pub/patches/ или
ftp.interplay.com/pub/patches/.

Файлы fallup1d.zip и fallup1w.zip соответственно. Поскольку я смотрю, что patch многим нужен, он выложен на фреки. fallup1w.zip.

Под win95. Нодлист, 258-2839 CM, 258-2816 19:00-09:00.

Fallout 2

Когда выйдет Fallout 2?

Обещали поздней осенью 1998 года.

Realms of Arkania

Как в Arkania зарабатывать деньги?

Собирать и продавать травы; воровать и читить в тавернах.

Кого и с какими умениями обязательно надо взять в партию?

Взять кого угодно, но все скиллы раскидать равномерно.

Какая разница между режимами Novice и Advanced?

На новайсе скиллы и спеллы учатся автоматически и в ROA-3 открывается карта лабиринта королевы.

Где и зачем надо делить партию?

Делить партию надо для - в первой части открывания двери в склепе с мечом, во второй - для спасения предметов от орков, в третьей для прохождения боя с двойниками.

Отдавать ли камень магам или биться до конца?

Отдача камня предусматривается игрой, так что лучше не рыпаться.

Действительно ли в т.н. "русской версии" Arkania 2 пристойный перевод?

Перевод неплохой.

Wizardry

Как запустить Wizardry 6 и 7 на новых тачках?

1) Fix: www.sir-tech.com 2) Затормозить машину.

Wizardry 6. Что писать, когда просят ввести слово из мануала?

Что угодно, но не пустую строку.

Зачем в Wizardry 7 нужна Fools Map?

Fool'ов дурачить ;P

Что такое Wizardry Gold?

Wizardry 7 for Windows.

Подскажите минимальные значения атрибутов для рас и профессий

	STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER
Human	9	8	8	9	9	8	8
Elf	7	10	10	7	9	9	8
Dwarf	11	6	10	12	7	7	7
Gnome	10	7	13	10	8	6	6
Hobbit	8	7	6	9	10	7	13
Faerie	5	11	6	6	10	14	12
Lizardman	12	5	5	14	8	10	3
Dracon	10	7	6	12	10	8	6
Felpurr	7	10	7	7	10	12	10
Rawulf	8	6	12	10	8	8	10
Mook	10	10	6	10	7	7	9
Fighter	12	0	0	0	0	0	0
Mage	0	12	0	0	0	0	0
Priest	0	0	12	0	0	0	8
Thief	0	0	0	0	12	8	0
Ranger	10	8	8	11	10	8	8
Alchemist	0	13	0	0	13	0	0
Bard	0	10	0	0	12	8	12
Psionic	10	14	0	14	0	0	10
Valkyrie	10	0	11	11	10	11	8
Bishop	0	15	15	0	0	0	8
Lord	12	9	12	12	9	9	14
Samurai	12	11	0	9	12	14	8
Monk	13	8	13	0	10	13	8
Ninja	12	10	10	12	12	12	0

Might & Magic

M&M6. Стоит ли брать "русскую" версию игры?

Нет! Если зто все же случилось, попробуй patch: http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/3876/rmm6ptch.zip

M&M6. Как переключаться между режимами turn-based и real-time

[ENTER]

M&M6. Где найти цирк?

Blackspire - April, Mire - August, Botleg - december, но не весь месяц, а по несколько дней.

M&M6. Можно ли стать одновременно Мастером Темной и Светлой магии?

Да.

M&M6. Где прячется Q?

В Temple of Snake, секретка в самой северо-восточной комнате.

[*M&M6. Подскажите код Castle Alamos.*

JBARD/ЯБАРД

M&M6. Подскажите коды в Tomb of Varn.

Navigator	ULUS
Engineer	YTTOCS
Comm.off.	ARUHU
Doctor	YOCCM
First mate	KCOPS
Captain	KRIK

Весьма подробное прохождение M&M6 дано в шестом номере "Навигатора" за этот год.

Как скрестить M&M 4 и M&M 5 в World of XEEN?

Должны инсталлироваться вместе из инсталла 5-го. Но на практике не инсталлируются. Мне помогло записать в каталог к 4-ой части, 5-ой, а потом запуск .exe'шника от 5-ой. Он при старте спросит, будем играть в Dark Side или World of XEEN создадим.

Какое число поставить на часах в Nightshadow?

Число жизней кошки - 9/

Подскажите названия дварфовых шахт.

ALPHA... OMEGA.

Что ответить сундуку в башне воров?

Opensesame. Первым должен стоять rogue.

Как забить Мегадракона?

При помощи колодца "+50 levels" и спелла Mass Distoration.

M&M3. Что дают скиллы?

Thievery - воровской скилл. Открывание запертых дверей и сундуков. Лучшие в нем после вора и ниндзи - колдуны; иногда ими и открываю, поскольку лишняя экспа им не помешает.

Arms Master - дает плюсы к атаке. Не помню, что точно растет - To-Hit или To-Damage.

Astrologer - дополнительные спеллпойнты рейнджеру и друиду, ничего остальным.

Body Builder - дополнительные хиты.

Cartographer - если в партии есть хоть один - будет карта. По дефолту есть у колдунов.

Crusader - если есть у всей партии - пускают в королевские замки. По дефолту есть у паладинов.

Danger Sense - если есть хоть у одного - чувствуешь монстров сквозь стены - летучая мышь вверху окна хлопает пастью.

Direction Sense - если есть хоть у одного - на карте появляется стрелка вместо крестика, а на компасном камне внизу окна - название направления.

Linguist - если есть хоть у одного - можно читать надписи на некоторых стенках.

Merchant - тот, у кого он есть, может продавать шмотки за ту же цену, что и покупать (то есть вдвое дороже, чем без скилла).

Mountaineer - если есть хоть у двоих - можно ходить по горам.

Navigator - если есть хоть у одного - можно ходить по пустыне.

Path Finder - если есть хоть у двоих - можно ходить по густому лесу. По дефолту есть у рейнджеров.

Prayer Master - дополнительные спеллпойнты клерику и паладину, ничего остальным.

Prestidigitator - дополнительные спеллпойнты колдуну и лучнику, ничего остальным.

Spot Secret Doors - если есть хоть у одного - чувствуешь стены, которые можно выбить - фиговина справа окна машет рукой. Ни к чему, когда есть Wizard Eye. Есть по дефолту у гномов.

Swimmer - если есть у всей партии - можно ходить по воде. Есть по дефолту у людей.

Tracker - понятия не имею. Он дается только при покупке всех скиллов.

Ultima

Ultima 8. Не получается огненная магия. Не могу правильно разложить компоненты.

Это и многое другое лечится патчем.

Из каких игр состоит сериал Ultima?

Akalabeth: World of Doom (1).

Ultima I The First Age Of Darkness aka From Darkest Dungeons to Deepest Space (2).

Ultima II: Revenge of the Enchantress aka The Green Enchantress.

Exodus: Ultima III (3) [тут через несколько лет после победы над Exodus'ом была основана

Британия].

Ultima IV: The Quest of the Avatar (128 A.V.).

Ultima V: Warriors of Destiny (139 A.V.) [(?!) заметно больше ста лет.. 500? 600?].

Ultima VI: The False Prophet (161 A.V.) [прошло 200 лет, а в это время:].

- Worlds of Ultima: The Savage Empire (162 A.V.).
- Worlds of Ultima 2: Martian Dreams (162 A.V.).
- Ultima Underworld: The Stygian Abyss (171 A.V.).

Ultima V11: The Black Gate + Forge of Virtue (360 A.V.) [прошло 12 месяцев].

Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds (361 A.V.) [прошло 6 месяцев].

Ultima V11, Part Two: Serpent 1sle + The Silver Seed (361 A.V.) [вообще без разрыва во времени].

Pagan: Ultima V111 [опять без разрыва во времени].

{будет} Ultima 9 the Ascention.

(xxx A.V.) - годы от Основания Британнии.

А также:

Ultima: Escape from Mount Drash (4).

Ultima: The Runes of Virtue (5).

Ultima: The Runes of Virtue 11 (5).

Ultima Online.

1 - сама игра называлась так, название сериала "Ultima" появилось позднее.

2 - или просто "Ultima", уточнение "First Age of Darkness" появилось гораздо позднее, после выхода следующих серий.

3 - Очень странно, но всюду в списке пишется именно так, а поскольку там приведены ссылки на конкретные "товары", думаю можно верить.

4 - Была игра для Commodore VIC20.

5 - Аналогично, но для GameBoy.

Игры 4 и 5 упоминаются в списке, однако, 1MHO, не воспринимаются как часть сериала, во всяком случае других упоминаний о них я не встречал.

Как называется программка, замедляющая старенькие RPG-шки, которые на новых машинах летают как сумасшедшие, и где ее взять?

Moslo, www.origin.ea.com.

Baldur's Gate

Когда выйдет Baldur's Gate?

Обещают осенью 1998 года.

Другие игры

Как запусить Lands Of Lore I?

Чтобы запустить LOL на процессорах от 1ntel, нужно в файле main.exe найти строку

C3 74 13 66 B8 01 и заменить 74 на EB.

В дисковой версии это адрес 0002919C.

В CD-версии 00054FC2.

Dungeon Master 2. Как взять кусок ключа с вертящгося стола?

Заплатить :) Положить на стол любую монетку.

Arena. Где взять стоимости заклинаний и ответы на загадки?

Spells.lst, два байта перед именем спелла - его цена. можно списать, можно обнулить.

[Thunderscape. Что отвечать статуям и почему там не работает запись?

Peace, bravery; создайте каталоги save0-3 (или 1-4).

Существуют ли Ishar'ы на английском?

Первый многоязыковый, у второго и третьего есть английская версия.

Darklands. Как обойти баг с шахтами?

Это опциональный quest. Туда лучше не ходить.

Какие CRPG ожидаются в 1998/99 годах?

Fallout 2, Baldur's gate, Wizardry 8, Ultima 9.

Какие игры входят в серию Final Fantasy?

[NES]:

FF1j = FF1 american.

FF2j и FF3j - на английский язык не портировались.

[SNES]:

FF4j easy = FF2 american (там еще был hard version, где больше монстов и итемов, но он на английский так и не переехал).

FF5j - на английский язык не портировался (до настоящего момента :)

FF6j = FF3 american .

[PSX]:

FF7j = FF7 american.

Примечание: HTML-вариант CRPG FAQ и почти все упомянутые материалы можно найти на http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/3876/.

Кирилл Шитарев, Олег Полянский

Lands of Lore III

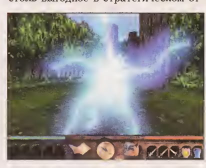
Жанр	RPG/Adventure
Издатель	Virgin
Разработчик	Westwood Studios
Дата выхода	Осень-зима 1998 года

Одним из ранних ролевых проектов Westwood был родоначальник серии Lands of Lore: Throne of Chaos, тогда еще не имевший порядкового номера. Бесспорный шедевр, сочетавший хорошую графику, удобное управление и аромат настоящего ролевика, запомнился многим и был коммерчески успешным. Разрабатывавшийся в течение нескольких лет сиквел, Lands of Lore 2: Guardians of Destiny, не достиг высоких стандартов предшественника. Отталкивающее качество графики, излишне длинные мультипликационные вставки, полная линейность, донельзя аркадная система схваток, удручающая однотипность оружия и заклинаний. В общем, великолепный пример игры, сделанной по принципу: «RPG, какой она не должна быть».

Однако не будем о грустном. Лучше о хорошем и греющем душу. Кажется, у Westwood появился реальный шанс исправиться и поддержать пошатнувшийся имидж фирмы, выпускающей только хорошие игры. Имеются в виду идущие полным ходом работы над Lands of Lore 3, в которой должны быть исправлены промахи предыдущей части и найдены свои собственные изюминки.

В поисках утраченной души

Серия Lands of Lore всегда отличалась сильным сюжетом - ведь действие игр происходит в фэнтезийном мире, воссозданным с невероятной подробностью и тщательностью, обладающим собственными законами, легендами и преданиями. Его центр – таинственное королевство Глэдстоун, пронизанное мощными астральными потоками, которые привлекают персонажей всех мастей и покроев. Причиной непрекращающейся вражды между белыми и черными магами, между регулярной армией Глэдстоуна и солдатами Темного воинства было намерение злых сил захватить столь выгодное в стратегическом отношении королевство.



В этом мире борьбы Светы и Тьмы вам придется помогать шестнадцатилетнему пареньку по имени Copper спасать свою бессмертную душу. В его жилах течет кровь расы дракоидов, что легко заметить по желтоватому цвету лица и неестественного вида зрачкам. Более того - он племянник местного короля Ричарда. Итак...

То было время относительного мира и покоя - день сменял ночь, парень мужал, но однажды ужасные адские псы атаковали королевскую семью и перебили всех, кроме Коппера, которому доброжелатели помогли избежать гибели. Однако это нападение не прошло для него бесследно - он лишился души, украденной одним из гигантских красных псов.

Что делать? Отвоевывать душу обратно, а затем принимать переходящий трон Глэдстоуна. Задачка не из простых: на спасении миров и вселенных мы все собаку съели, а вот душу отвоевывать – это что-то новенькое. Подобное мероприятие затрудняется тем, что если вовремя не проявить сноровку и инициативу, то можно опоздать и потерять душу навсегда. Да и Глэдстоун на ладан дышит, его срочно необходимо спасать от агрессивных слуг набирающего силу Хаоса. Кажется, разработчики вновь ухватились за концепцию игры на время, подобную той, что применялась в Dark Earth.

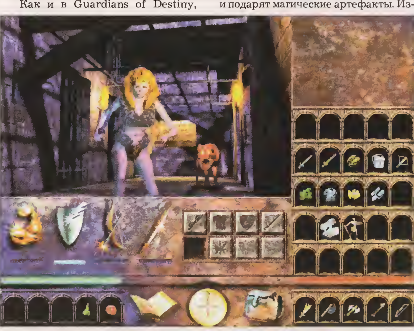
Друзья и профессия

Как и в Guardians of Destiny, главный герой - вполне сформировавшаяся личность. Менять физиономию, пол или расу вам не позволят. Что касается выбора профессии, то тут вам все же предоставлена некоторая свобода выбора. Позволено вступить в одну из четырех гильдий, в каждой из которых можно приобрести специфические навыки. При большом желании вы сможете пополнить ряды сразу всех четырех гильдий. Расплата за подобную «многопрофильность» вскоре придет - experience-очки будут тонким слоем «размазываться» по всем четырем типам умений и, вполне вероятно, вы не сможете достичь весомых успехов ни в какой конкретной области.

Впрочем, никто не будет заставлять нашего героя вступать в какую-либо гильдию - можно вообще все их проигнорировать. Но это в теории, а на практике вы вряд ли откажетесь от «гильдийских» преимуществ. Одно из них - гильдией предоставляются спутники, оказывающие разнообразнейшую помощь во всяких геройских делах. Все они обладают разными талантами и навыками и будут преданно сопровождать Коппера в течение всей игры. Ниже мы приводим краткое описание гильдий.

Гильдия воинов: в Железном Кольце героя обучат обращению с широким ассортиментом холодного оружия. Предложат крепкую броню и острый меч. Дадут спутника - Железного Голема, который, помимо разведки местности, будет собирать пищу и оказывать посильную помощь повелителю во время сражений.

Гильдия магов: героя посвятят во все тонкости магических искусств и подарят магические артефакты. Из-



бравшим тернистые пути колдовства на услужение поступит Гомункул. Последний умеет летать, собирать разведданные о противнике, отыскивать лечебные вещества.

Гильдия клериков: известна также как орден Зяблика. Персонаж обретет глубокие познания в лечении ран. Спутница, Фея, станет кормить и лечить хозяина, не забывая собирать магическую энергию.

Гильдия воров: посвященные называют ее Баккханал. Вступивший получит доступ к разнообразным зельям. В сущности, единственное место, где можно раздобыть любой яд для планируемых темных делишек. Спутник - Тень - обладает способностью находить потерянные вещи, осуществлять слежку за «объектом» - указанной вами персоной, и даже воровать для хозяина чужое имущество.

В отличие, скажем, от M&M6, вы и ваши спутники вовсе не бессмертны - в LoL3 не будет самостоятельных воскрешений за выкуп в виде оставляемого на месте гибели кошелька с деньгами. Да и разжиться одновременно четырьмя компаньонами не получится. Также по уставу гильдий не положено менять одного спутника на другого, поэтому выбирать их нужно с умом, раз и навсегда, тщательно взвешивая все «за» и «против». По всей видимости, будут встречаться и вольные компаньоны, не связанные ни с одной из гильдий. Однако их роль в мире Глэдстоуна пока не ясна.

Под небом голубым...

Игра начнется неподалеку от Глэдстоуна, где вы повстречаете персонажей, уже знакомых по первым двум частям серии. Попадутся и места, которые без труда припомнят ветераны - например, пещеры Дракракля.

Однако Глэдстоун - только один из шести запланированных миров. Следующий мир представляет собой выжженную солнцем пустыню. Третий есть ни что иное, как гигантский вулканический остров. Четвертый - ледяные пустоши, облюбованные воинственными амазонками; следом идет темное подземное царство. Финальный макрокосм является оплотом ваших врагов - героя ждут серьезные испытания. Путешествовать между мирами возможно только через магические порталы. Скажем по секрету, что в каждом мире планируется по три исполинских уровня. Значит, всего восемнадцать полноценных мирков со своими ландшафтами, обитателями, физическими и магическими законами. Обещана изрядная нелинейность. Хотите - свободно гуляйте по открытым мирам, хотите - выполняйте в более-менее произвольном порядке субквесты и основные задания. Со временем многие миры подвергнутся серьезным изменениям: проявятся последствия нашествия посланцев Хаоса. За долгий срок вы успеете неплохо натренировать героя, однако значительно сильнее станет и оппозиция. Возможно, Lands of Lore 3 действительно станет одной из тех немногих игр, где нам удастся по-настоящему ощутить «реальность» внутриигровой среды.

NPC обещают около сотни, и, хотя вы не сможете выбирать варианты разговора, стиль общения будет сильно зависеть от предыдущих действий героя. Если герой начнет резать и грабить всех встречных-поперечных, то вскоре за ним утвердится репутация плохиша, с которым лучше не иметь дел. И тогда - прости-прощай дополнительные задания от добропорядочных граждан и, соответственно, ценные награды после их выполнения. Впрочем, отъявленные негодяи станут считать вас за своего и не исключено, что они подкинут какой-нибудь выгодный заказ. Кстати, отношение к вам NPC подвержено изменениям не только в зависимости от действий героя, но и от игровых событий.

Информацией о монстрах в Westwood делятся неохотно, однако намекают, что мы повстречаем не только новых оппонентов, но и некоторых прежних знакомых.

Магические горизонты

Колдовской репертуар существенно расширился и насчитывает теперь шестьдесят пять заклинаний (против 30 в предыдущей части). Соответственно увеличилось и количество сфер, достигшее тринадцати. Каждая сфера состоит из пяти схожих заклинаний, расположенных в порядке увеличения мощности. То есть реально мы можем говорить о тринадцати разных заклинаниях. Это магия Созывания, Звезды, Лечения, Призмы, Туманов Судьбы, Плазмы, Клинков, Света, Огненных Звезд, Охранного Знака, Разрушения, Магического Кристалла и Особое заклятье. Не то чтобы очень много, если принимать во внимание сотни и тысячи видов магии в системе AD&D, но... если в Westwood старательно сбалансируют и отобразят в полной мере разнообразное действие заклинаний, должно получиться неплохо.

Система применения ворожбы серьезно преобразилась - теперь самые необходимые заклинания можно будет закреплять за горячими клавишами. Разработчики также обещают, что нужный спелл мгновенно отыщется, даже если вы забыли посадить его на специальную кнопку. Интересно, каким образом?

Полевой журнал

В соответствии с канонами серии интерфейс останется достаточно про-

стым. Все предметы хранятся на поясе, который свободно скроллится клавишными курсорами. Вещи можно перекладывать, создавая отделы артефактов, зелий, ядов, или квестовых предметов. Наиболее важные предметы, подобно заклинаниям, могут быть посажены на горячие клавиши.

Зачем нужна правильная организация рюкзака главного героя? Затем, что вещей в игре – вагон и маленькая тележка. Более пятидесяти видов оружия, двадцать четыре типа алхимических зелий, куча доспехов и большое количество необычных предметов, о предназначении которых можно только догадываться. Внимательный путешественник наверняка обнаружит как новые, так и старые артефакты, такие как меч Зохана или Темного Шторма. Вся информация об уникальных вещах записывается в специальной книжке. О последней подробнее.

Она незаменима на все случаи жизни, поелику является самообновляющейся энциклопедией по всему увиденному и услышанному. Представьте себе, что вам нужно срочно освежить память и вспомнить, чем полезно заклинание Призмы. Мануала под рукой нет. Зато ответ можно легко найти в книжке - оказывается, Призма фокусирует солнечный свет и направляет его силу против враждебных созданий. Также фиксируются и полученные квесты, рецепты снадобий и описание противников.

В общем, умная книга запоминает вместо вас все то, что необходимо знать и помнить.

Интересной обещает быть и автокарта. Ветераны серии наверняка порадуются возможности записывать на ней свои впечатления и наблюдения. Для нанесения меток на карте используются несколько различных по цвету камней. Что позволяет организовать специальную систему меток, например - красные камушки будут обозначать ловушки, зеленые - полезных NPC, а синие – рычаги и переключатели.

Трехмерно, но без полигонов

Вряд ли Lands of Lore 3 сможет на равных конкурировать с современными монстрами 3D-action по части визуальных эффектов. Упор делается на интерактивность мира, на его обширность и правдоподобность. Впрочем, все персонажи состоят из вокселей, которые пришли на место спрайтов, пугавших народ в LoL2. Воксельная технология позволяет создать весьма реалистичные и детализованные модели. Учитывая, что в этой области у Westwood уже есть некоторый опыт - в Blade Runner, как известно, также применялись воксели - можно ждать графику достаточно высокой пробы. Да и технология не стоит на месте. Если в том же Blade Runner на самого сложного персонажа приходилось порядка 20 тысяч вокселей, то в третьем LoL'е такое количество отводят лишь под самые простые и незамысловатые создания. Нужные и важные существа будут собраны из 40-60 тысяч вокселей. В результате каждого отдельно взятого товарища можно будет рассматривать издалека и вблизи без всяких опасений за серьезное ухудшение картинки.

Кстати, поклонники трехмерных ускорителей будут довольны: программисты собираются наилучшим образом адаптировать движок к поддержке 3Dfx-подобных «акселей» и Direct 3D-совместимых карт. Дело в том, что LoL3 создается на существенно переработанном engine предшествующей части, изначально поддерживающем разнообразные акселераторы. При соответствующих условиях можно будет полюбоваться и цветным динамическим освещением и другими интересными спецэффектами.

Между делом нас по-прежнему будут развлекать FMV, представленном, однако, в значительно меньшем объеме по сравнению с LoL2. Думается, это обстоятельство повлияет и на количество компактов.

Объявленные системные требования внушают подозрения в чрезмерно оптимистическом настрое разработчиков - чтобы игра, где персонажи строятся из 60.000 вокселей, сносно бегала на Pentium 133?! А если несколько таких персонажей одновременно явятся на экран? Да не пожелают стоять на месте, а будут нарезать круги, уворачиваясь от real-time спеллов типа Lighting? В общем, есть основания считать, что будущим игрокам в LoL3 никак не обойтись без акселераторов. И Pentium'а 166 с 32 мегами оперативки - как минимум.

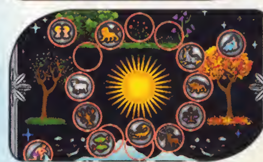
***

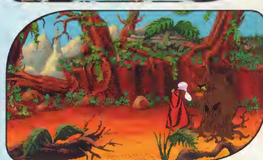
Итак, что нас ждет? Титул «лучшей RPG года» уже достался M&M6, и я сомневаюсь, что Lands of Lore 3, при всех ее еще не виданных достоинствах, сможет похлопать M&M6 по плечу и попросить слезть с пьедестала. Но не будем чрезмерно радикальными в своих прогнозах, и удержимся как от априорной критики, так и от излишних похвал. Вот так, подобная либеральная позиция представляется самой правильной в данной ситуации. Все равно нам никак не избежать возвращения к LoL3 - да-да, именно там, в будущем. Где-нибудь под Новый Год.

ПРОСТО КВЕСТ™

Восьмое путешествие Синдбада
Проклятие Карамогула

В эпоху смешения жанров и стилей мы отважились предложить вам классический квест в духе знаменитой сиерровской серии "King's Quest". Как известно всякому внимательному читателю сказок "Тысяча и одна ночь", Синдбад путешествовал семь раз. Мы приглашаем вас в восьмое, увлекательное и таинственное и еще никому не известное путешествие Синдбада, в котором судьба отважного героя и прекрасной принцессы целиком зависит от вас.





Более 1000 секунд анимации, выполненной в лучших диснеевских традициях

30 персонажей, сказочных и вполне реальных, оживляют виртуальный мир игры

3D графика, использованная в написании Intro, и более 40 интерактивных 3D-предметов

60 красочных игровых экранов, многие из которых панорамны; тщательная анимация объектов

32 звуковых канала позволяют оценить великолепие музыки и звуковых эффектов

Оригинальные головоломки, которые предстоит разгадывать по ходу игры

Два уровня сложности - для начинающих и для опытных игроков

Распространение в России: ASIA (095) 925-1304, http://www.aha.ru/~asia, e-mail: asia@aha.ru

design by ASSA

Гуру Брамин

Grim Fandango

Жанр	Квест
Разработчик	Lucas Arts
Издатель	Lucas Arts
Системные требования	Pentium133, 16 Mb, 2 Mb Video Windows 95

В рекламе любят поминать первую любовь. Девица идиотическим голосом и с идиотическим выражением лица (если ты меня слышишь, дорогая, - очень рад. Повторяю: идиотическим голосом и с идиотическим выражением лица) сообщает: "Wrigley Spearmint - это как первая любовь!"

Ерунда. Как первая любовь могут быть только квесты от Lucas Arts. Full Throttle! - для вас, молодежь, - и The Secret of Monkey Island - для вас, ветераны. Так вот, за демку Grim Fandango я садился с трудолюбиво созданным скептическим настроением: нельзя, дескать, поддаваться маркетинговым усилиям и ссылкам на великие произведения прошлого; новую игру нужно оценивать беспристрастно; я усиленно хмурил брови и делал серьезное лицо. На экране появился логотип. Этого оказалось достаточно. В воздухе запахло квестом; и я, расплывшись в улыбке, и я, напрочь забыв про скептицизм, присоединился к "армии игроков", в количестве 50000 в день набрасывающихся на долгожданную демку, в которой даже шрифт диалогов - "Lucas Arts'овский фирменный". Истосковались, понимаете ли.

Трупаки

Впрочем, 50000 в день - это как раз заслуга маркетинга, а вот насколько все это на самом деле хорошо - это уж другой разговор. Вот и проведем его: если Grim Fandango, очередное произведение гениальной компании, будет так же хороша, как ее демка (пальцы крестом, "тьфу-тьфу-тьфу", три раза по дереву) - и молодежи, и ветеранам грядет большой хороший подарок. Нас ждет "третье пришествие".

Grim Fandango - продолжательница: в ней на месте все, что было хорошего в Lucas Arts'овских квестах; при этом в ней все по-другому. Разбираться в парадоксе начнем с того, чему новым положено быть по чину, - с сюжета.

Вы - труп. (Как вариант, мы - труп). Труп зовут Manny Calavera, труп повис где-то промежду раем и адом, в своеобразном "чистилище", копии человеческого общества. Для того, чтобы обрести покой определенности, труп должен поработать коммивояжером и всучить свой товар двенадцати... скажем, другим трупам.

Однако человеческое общество есть человеческое общество, и стоит предоставить его самому себе - пусть даже в чистилище, - как тут же всплывает масса разнообразнейшей грязи. Подлость, ущемление слабых, обман; предатели, интриганы, подпольные революционеры (говорящие, кстати, с испанским акцентом) - в общем, действие в демке начинается после побега Manny из офиса, в котором его заперли "нечистоплотные партнеры". Вот такие пироги. Приключения начинаются!

К светлому будущему...

Не останавливайтесь на достигнутой шизе, товарищи! Grim Fandango, если и будет поддерживать 3D-ускорители, не будет первым таким квестом - вспомните "6-е измерение", да и Tex Murphy, опять-таки... Однако свежевышедшие приключения пчелы (это я все про "Измерение") - вещь отдельная, новая, пока что уникальная и штучная; Tex Murphy - тоже "симулятор детектива"; GF же по сути своей остается настоящим классическим рисованным квестом, только... полигональным.

Я понимаю, понимаю разницу; приберегите ярлык "ламер", он вам еще пригодится. Просто осознайте: когда вы объясняете непосвященному, что такое Monkey Island, Full Throttle, Larry, да тот же King's Quest, и чем все вышеперечисленное отличается от Myst'a, вы говорите: "Ну, такой... мультяшный". И вас не смущает тот факт, что Myst - тоже не видео; и Sanitarium вы мультяшным не назовете, хотя его, вообще говоря, рисовали. Так вот, Grim Fandango выдержан в лучших традициях рисованного "мультяшного" квеста - только он трехмерный.

Очень специфическое ощущение - но "однозначно" положительное. Привыкать недолго; gameplay особо не меняется; но происходящее становится настолько естественным... Не знаю, почему: просто все стало еще больше похоже на мультик - на очень качественный мультик; дома какие-то стоят, палатки, люди (трупы) трехмерные ходят, голуби, понимаешь, летают... Секретарша крутит своим милым черепом и игриво склоняет его набок - а черепто объемный! Здорово это, граждане, здорово.

Да, конечно, тут грядет Half-Life, где лица понатуральней будут, не говоря уж об остальном; на подходе Sin, а Unreal уже "грянул"; у Fandange'и же (как ее любовно кличет народ) даже в имеющейся скромной трехмерности небольшие глюки все же встречаются (впрочем, с Ларой Крофт и ее глюками

■ "...просто праздник какой-то!"

■ Обольстительная секретарша и доблестный агент. Пикселизация, конечно, видна

Агент зо роботой - зобироться в чужие кобинеты, конечно, не совсем его специольность, но токово оно, смерть

и не сравнится). И полигонов в моделях, в общем-то, немного. И лица (ну, то, что там у трупов на их месте) откровенно плоские. И базуки с "цветным realtime lighting'ом" не предвидится (впрочем, кто ее, полную версию, знает). Но это все не страшно (а отсутствие базуки особенно). Если ускорителей все же не будет, то по "краям" героев и предметов будут четко прослеживаться "пикселя" (а в режиме inventory они особенно заметны); motion capture не светит вообще; и что? Главное - объемно, главное - красиво, главное - положений камеры - хоть отбавляй. И все это на самом деле так. Не тем сильны "мультяшные" квесты; а двигаться к прогрессу, не выходя за рамки классики, - это похвально.

За рамки классики, подчеркиваю, это не выходит. Те же сочные цвета, та же "веселенькая палитра" (то есть палитра-то другая, но "веселенькая"), то же внимание к деталям - причем, как водится, прикольным; в общем, праздник графики с большим замахом на высокий рейтинг. Вы не любите "мультяшные" квесты? А тогда зачем вы вообще все это читаете?

Шуточки

Теперь о приколах. Первая шутка разработчиков - интерфейс. Управление ведется с клавиатуры, inventory можно только перебирать - в фиксированном порядке, в одном из двух направлений. Называется "расслабьтесь и не делайте лишних движений" - Manny вынимает предметы из своего "широкого пиджака" очень неторопливо, и вы поймете, как неприятно, "промотать" нужную вещь. Наверное, свой кайф будет и в этом - вообще сомневаюсь, что в Grim Fandango можно будет хоть что-нибудь не полюбить.

С управлением все еще проще: клавиатура оказывается откровенно удобна. Ходите стрелочками, при подходе к нужному предмету look совершаете одной кнопкой, use и speak - другой. Тот факт, что "нужный предмет" существует и находится достаточно близко, отмечается поворотом головы Manny. В общем, жить можно (кстати, есть два режима работы "стрелочек" - "нажал и пошел в нужном направлении" и "боковыми поворачиваемся - вперед-назад ходим"). Так вот, жить можно, а теперь представьте, что было бы с этой самой трехмерностью при классическом мышином интерфейсе? Половина ракурсов камеры пошла бы под нож: как бы вы показали герою, куда ему надо идти, при положении камеры "снизу вверх" или даже параллельно земле? Бродили бы обреченно на виде сверху, ну, в три четверти, и все.

Ждите...

Вышеизложенное было не о приколах? Да, не о всех. Терпеть не могу пересказывать сюжеты фильмов и пазлы в квестах - особенно когда пазлы и сюжет - суть единое целое. За цельность,

за замечательное слияние истории и игры, за качество пазлов и отличный юмор в них (до которого даже Gag'у, в общем, местами далеко) - я всегда и любил Lucas Arts'овские квесты, которые так часто поминал в этой статье; и если я и буду заниматься грязным делом "порчи вам удовольствия" и "рассказывания всего заранее", то только в review, а лучше - в солюшене. Игра смешная, юмор - специфический; игра логичная, логика - специфическая. Голубей (точнее, их скелетики) надувной кошкой напугать не удастся, хотя так и проще; в произведении скульптурного искусства основным окажутся не художественные достоинства, а вес; и вообще все будет здорово. Все как надо - включая испанский акцент революционеров, "оригинальный" саундтрек (он же "знакомые с детства мелодии") и всю остальную с потрясающей любовью, блестяще, великолепно продуманную и сделанную озвучку. И графику. И атмосферу. И пазлы. Дождитесь выхода, на всякий случай сверьтесь с review и поиграйте - тогда все и поймете.

А по демке видно не так много. Ну, образно говоря, Grim Fandango будет "хорош" - как Full Throttle!; а то и лучше - как Monkey Island. Пусть только попробует не!

P.S. В интерьере водятся бессмысленные предметы, которые можно рассмотреть и получить очередную шутку. Да, не оригинально - но ведь есть!

У породного подьездо

Старков Петр

Звездный Судья

Жанр	Квест с элементами action
Разработчик	New Media Generation
Издатель	New Media Generation
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM Windows 95

Немного о квестах от NMG

Компания NMG далеко не новичок на российском игровом рынке. Насколько хорошо эти господа умеют делать свое дело лично мне стало понятно уже давненько. Выпущенный ими симулятор пиратского морского разбоя "Морские Легенды", IMHO, остается непревзойденным и сейчас. Единственный конкурент - бессмертные Pirates! гениального Сида Мейера. Но их сравнивать бессмысленно, т.к. "МЛ" - это те же "Пираты!", только значительно улучшенные. Графика - просто загляденье, музыка - слушал бы и слушал бы. Но, если в Pirates! был только намек на некоторое количество попутных заданий, связанных с последовательным поиском пропавших родичей, то в Sea Legends разработчики внедрили полноценный квест. В игре можно было просто "жить", но победить удавалось только тем, кто смог распутать довольно сложный замысел коварного дяди главного героя.

А затем последовал "Призрак Старого Парка" - квест в чистом виде. Страшная вещь. Те, кто знают ее солюшен, проходят эту игру за... в общем, быстро проходят. Те, кто его не знают... могут бродить по дому гениального механика до конца дней своих. Заблудиться - не заблудятся, но разгадку найти смогут только самые внимательные. Там такого напридумывано Никитиным Сашей со товарищи... MYST рядом не стоял.

После "ПСП" наступило некоторое затишье, во время которого NMG выдало "на-гора" несколько локализаций приключенческих игр, ориентированных на детскую аудиторию. А также несколько собственных разработок того же плана. Им удалось поставить это дело буквально "на поток", что говорит о хорошо слаженной коллективной работе. Было бы странно, если бы в такой ситуации они вновь не попытались сделать что-нибудь оригинальное.

Сделали - "Звездного Судью". Выдав, на этот раз, квест с налетом action.

А судьи кто?

2258 год. Удаленная от Земли планета. Она ничем не примечательна - ресурсов кот наплакал, условий для организации возможной колонии - никаких. Все, что здесь есть - несколько биостанций, исследующих формы местной флоры и фауны. Вот в такую-то дыру и занесло нашего героя-биолога. Не жизнь, а, считай, ссылка. Все монотонно, однообразно и размеренно. Так бы и варился он в этой размеренности, если бы в расположенном на этой же планете исследовательском комплексе "Оникс" не было совершено преступление.

■ Скромный завтрак Звездного Судьи

"А биолог тут причем?", - спросите вы.

А притом, что судопроизводство в середине 23 века стало вершиться по достаточно оригинальной схеме. Галактический Совет, который обладает всей полнотой власти, волен из любого законопослушного гражданина сделать Звездного Судью - этакого Judge Dread со всеми полномочиями. И спецскафандром в придачу. На этот раз судьей предстоит стать нашему подопечному - именно на него указал всеведающий компьютер. Придется ему на время позабыть про клетки и молекулярные структуры - впереди расследование, сбор улик, поиск и арест преступника.

■ Ваш непосредственный начальник

Наша служба и почетна и трудна

Надо сказать, что возложенная на героя обязанность насколько почетна, настолько и ответственна. Начальник космической полиции разговаривает с ним довольно жестко, напоминая повадками "пахана" какой-нибудь преступной группировки. Да и вообще, люди, которые будут ему встречаться, все больше личности довольно суровые и неразговорчивые. Они скупо бросают непространные фразы, которые, впрочем, несут массу полезной информации.

Да, дело попалось запутанное. Загадочная смерть на исследовательской базе, уклончивые рассказы очевидцев, противоречивые сведения и крайне недружелюбная окружающая обстановка заставляют нашего ученого полагаться в основном на собственные силы и, конечно, на приданный символ власти - скафандр Звездного Судьи. Этот костюм является предметом зависти окружающих, а заодно - и вашим игровым интерфейсом. Который скуп до идеального. Электронный блокнот, связь с космической полицией, сканер (выполняет функции привычной правой кнопки мыши), подсветка и динамик - больше с собой носить нечего. Это радует. Как скафандр выглядит со стороны - остается загадкой, но, судя по отражениям, которые можно увидеть на блестящих поверхностях - весьма впечатляюще.

Ножками топ, в ладошки хлоп

Несмотря ни на что, передвигаться в скафандре довольно удобно, мало того - можно присаживаться на стулья и валяться на диванчиках. Очень жалко, что воспользоваться гигиеническими устройствами, обильно встречающимися на пути, не удается. А вообще, придется метнуть пару критических стрел в адрес разработчиков. В частности, очень сильно выбивает из душевного равновесия нелинейность пространства. Поясню на примере. Стоите вы в задумчивости в одной из кают, перед вами проход к изголовью кровати и тумбочке, справа вход в упоминавшуюся уже санитарно-гигиеническую комнату. Логично было бы предположить, что сделав шаг вправо вы окажетесь прямо перед ней. Ан нет, стрелка вправо разворачивает вас вокруг своей оси. И если вы хотите «по маленькому», то надо отойти назад,

и там повернуть в нужную сторону. То есть, не из каждой точки можно попасть в нужное место, даже если нет никаких препятствий. Таким образом, находясь где-либо, приходится исследовать все возможные направления перемещения и держать в голове информацию о том, куда, откуда и как можно ходить. Что само по себе заставляет тратить кучу времени впустую, да еще всегда остаются сомнения, что не все обошел и не все проверил. Особенно такое положение угнетает, когда "висит" какой-нибудь нерешенный вопрос, а причина "подвиса" не понятна. А вдруг упустил что-нибудь, что лежит в непосещенном месте?

А вообще слоняться по закоулкам планетных станций очень даже любопытно. Вид от первого лица выполнен здорово и натурально. Быт обитателей чрезвычайно разнообразен. То и дело ваш взгляд останавливается на произведениях изобразительного искусства, развешенных по стенам картинам, шахматным фигуркам, моделькам старинных (для того времени) мотоциклов или причудливым скульптурам. Не все окружающие предметы содержат существенную информацию, но разбираться с ними интересно.

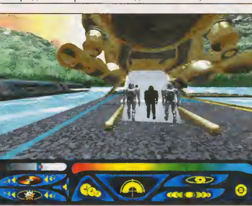
Обязательно надо отметить недюжинную графику. Все помещения и размещенные в них объекты реально объемны. Причем, при приближении к предметам, поворотах реалистичная объемность сохраняется. Какое удовольствие получаешь, раскачивая мороженные коровьи туши, висящие на крюках, или катая по полу игрушечные машинки! А с какой любовью демонстрируются играющему вышеупомянутые картинки из жизни обывателей станции! Трогательные семейные фотографии можно рассматривать, пытаясь запомнить запечатленные на них лица, чтобы применить в своем расследовании. К сожалению, по сюжету зто не имеет смысла. Кстати, красиво выглядят и планетные пейзажи. Яркие краски чередуются с мрачными тонами. Угрюмые холмы разрезаются живописными каньонами, на дне которых вы можете найти свое успокоение, если не научитесь летать на корабле пришельцев. Кстати, с зтими полетами и связаны все злементы action в зтой игре. Вычурный мозг нелюдей не мог придумать ничего лучше, как черпать знергию для корабля в сбитых электрических бабочках. Если помните игру в стрельбу по летящим тарелочкам - то зто она.

"Меня куда? В Бутырку или..."

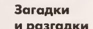
Звуковое оформление очень разнопланово и помогает погрузиться в действо с головой, правда, некоторые музыкальные темы довольно сложны, их восприятие несколько отвлекает и утомляет. Зато, находясь в темном коридоре рядом с морозильной камерой и лежащим в ней трупом, на музыку реагируешь сообразно замыслу разработчиков: если, как чаще всего и бывает, за окном непроглядная ночь, то становится просто страшно. Да и вообще, в жуткие места придется попадать регулярно.

Забегая немного вперед, хочется сказать, что антураж игры - ее сильнейшая сторона. Все-таки сценарий детектива несколько простоват. Я даже ловил себя на том, что трачу время, придумывая лишние проблемы там, где их нет.

Нородное творчество звездных скитольцев



Дело сделоно, злодей схвачен



Загадки и разгадки

Как положено в квестах, вам будут встречаться различные препятствия. В основном они преподносятся в виде не очень сложных головоломок, так, на уровне "Седьмого гостя". Но будут и серьезные загвоздки и испытания. Надо сказать, что разгадывая хитросплетения предлагаемой детективной ситуации, я был несколько разочарован. Не успеваешь блеснуть врожденными недюжинными дедуктивными способностями, как игра выдает подсказку, причем, порой по тому вопросу, который уже решен. Немного обидно быть простым сборщиком информации для суперкомпьютера. Да и обладая весомой поддержкой своего уникального скафандра, кажется, что способен на большее.

И вообще, почему зто нельзя взять по очереди всех свидетелей за шиворот и хорошенько встряхнуть для получения нужной информации? Вместо этого приходится ходить, вынюхивать, запоминать и слушать. В какой-то момент оказываешься настолько напичкан всякими знаниями и подозрениями, что голова начинает идти кругом. Хорошо еще, что нет необходимости помнить все до мелочей. Машина сама сделает все нужные пометки. Очень удобно, только вот выводы хотелось бы все же делать самому.

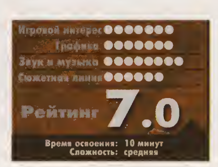
К чести создателей нужно отметить, что часто встречающихся в квестах «дутых» задач здесь нету, разве что не понятно, почему человеку легче сделать себе наколку, чем написать на бумаге.

С наилучшими пожеланиями

Игра пройдена. И знаете, жалко было расставаться с полюбившейся планетой. А тем более - с таким скафандром. Не говоря уже про право на убийство. Осталось легкое ощущение чего-то недоделанного, непонятого, непрочувствованного. Может быть зто и хорошо. Потому что подтверждает, что, созданный разработчиками игровой мир имеет право на существование. А в глубине подсознания появилась мысль о том, что хорошо бы было прожить в мире космических судей еще одну историю.

Ведь сочинять хорошие детективы очень интересно, почти так же, как их разгадывать. А на просторах галактики может уместиться столько проблем, что... Да, что там галактика - просто посмотрите в окно.

P.S. Так чей же труп лежал в холодильнике?



INTERNET

Host contacted. Waiting for reply... Какой reply?! Живу я тут!

Оговорка Главного

Уважаемая публика! Наконец-то в редакции появился автор, редактировать и корректировать творения которого не нужно, да и маловозможно. Просто имейте ввиду, что язык у него такой - виртуально-айзрсишная разновидность русского.

От редактора

Наше вам с кисточкой.

То бишь привет. Мы еще незнакомы? Тогда что нам мешает познакомиться? :)

Итак, я, Mad! Divoff, обычное виртуальное существо, теперича буду возглавлять в "Навигаторе" раздел Интернет. Какого %#@... ? Да так, я не специяльна, "не виноватая я" (с) :)

Каким образом? Ща расскажу... а было зто так :

Бродил я бродил по пространству IP-адресов и летающих пакетов... бродил, значит, бродил... и вдруг совершенно случайно забрел я в адресное пространство "Нави"...

Ну, зто вообще-то, не совсем нормально - без предупреждения заползать в накуда-то... Ну и вот.

А тут у них что-то с секьюритей произошло, в результате чего я был принят за ценный дружественный объект. Усыпив бдительность нежным нашептыванием "Connect 54600... Connect 54600... Connect 54600...", меня поймали и приручили :) Что, в принципе, само по себе неплохо. Опять же, подкармливают... иногда... Воооот... Значит, после удачного процесса приручения на меня решили взвалить какую-нить обязанность, а тут бах, возьми да подвернись такая фича... местный редактор тю-тю... В общем назначили меня editor'ом отдела Internet. Я даже, вообще-то рад... как-никак дом родной... Живу я тут...

Так что теперь за содержимое его отвечаю я, а хорошо ли ето у меня выходит - решать вам, - посему жду фидбзка, по координатам, которые должны жить ниже :) .

Так как я попал в "Нави" уже под конец работы над номером, и особо много сделать не удалось, обещаю исправиться в следующем номере, а на сегодня вроде все, спасиб за внимание, пишите письма, irc'уйте, аськайте...etc. :)

Sincerely Yours
— Mad! Divoff,
I-Net Division Editor / GWN
<a href="mailto:
maddivoff@maddivoff.com">
feedback!

Русские наступили. Аське пришлось сдаться...

Начиная с 7 августа, в сети стал доступен для скачивания русификатор популярной коммуникационной программы ICQ. Патч, каковым является этот русификатор, переводит почти все диалоги на русский язык, чем несомненно облегчает жизнь людей, у которых не совсем хорошо с английским, и является приятной мелочью для всех остальных. Занимает патч 591 kb, для установки требуется уже существующая установленная аська. Скачать русификатор можно с сайта:

http://icq.land.ru/.

...а вот МардамБейцы не сдаюцца!

Вышла новая версия одного из лучших irc-клиентов - mIRC. Версия за номером 5.41от 24 августа сего года фиксит несколько значительных багов предыдущей версии, таких как работа с firewall'ом, улучшенная реакция на глюки winsock'a, подправлена обработка ctcp при открытой dcc сессии, исправлена реакция на пробел в ip-адресе и еще много других мелких поправок, общее число которых равно семидесяти девяти. Скачать новую версию можно с сайта http://www.mirc.co.uk/ , либо с одного из зеркал TUCOWS, например:

http://tucows.rinet.ru/tucows/,
в разделе chat-irc.

Стреляем лучше, наводимся точнее!

6 октября вышла новая версия удобного FTP-клиента BulletProof FTP. Несколько косметических поправок пока что пошли только на пользу. Теперь BPFTP может мониторить не только отдельные локальные файлы, но и директории, что весьма удобно при администрировании сайта. При обнаружении новых/обновленных файлов он еще и проаплоадит их. В общем для вебмастеринга - очень полезная вещь, хотя и не только для вебмастеринга, так как FTP-клиент с докачкой, автоматическим восстановлением соединения, поддержкой firewall/proxy, мониторингом clipboard'a и многими другими полезными фенями нужен буквально всем :) Если вы любите бродить по FTP архивам - то, наверняка, BPFTP вам приглянется. Скачать зтого клиента можно с сайта:

http://www.bpftp.com/.

Netscape давит багов

Корпорация Netscape выпустила новую версию online-браузера Netscape Communicator 4.07, в котором, однако, уже успели найти несколько дыр в защите. Что ж, неплохой повод, чтоб выпустить версию 4.08 :) . Помимо версии 4.07, Netscape выпустила вторую превьюшную бета-версию Communicator 4.5 PR2, в которой особых багов пока-что не обнаружено. Если вы решили обновить свой браузер, то советую остановиться на Netscape Communicator 4.5 PR2, по причине его улучшенного интерфейса и нескольких полезных функций, отсутствующих в 4.07. Скачать версию 4.5 PR2 можно с любого FTP-сайта Netscape, например ftp://ftp.netscape.com/pub/communicator/4.5/4.5_PR2/english/windows/windows95_or_nt/ . Как обычно, доступны для скачивания три версии - base, complete и professional.

Прощай свобода ..?

"Разрабатывается проект нового нормативного акта, по которому ФСБ будет иметь к каждому провайдеру выделенную линию и в онлайн режиме сможет управлять аппаратурой и программами провайдера, на предмет тайного съема принимаемой и передаваемой абонентом информации, а также других сведений об абоненте..." (цитата с Московского Либертариума). Смысл данного закона - подслушивать рядового юзера на предмет "незаконной", по их мнению, информации, а далее принимать меры, в соответствии с существующими законами. Но не все с зтим согласны, в том числе и некоторые провайдеры, совместными усилиями которых было создано движение АнтиСОРМ, главная цель которых - не допустить урезания прав на общение пользователей сети. Список зтих провайдеров можно увидеть на странице движения, которая располагается по адресу:

http://antisorm.df.ru/.

А вы уверены, что вас не подслушивают...?

Первый блин ОСкомом (с)

10 октября прошел первый общемосковский сбор компьютерщиков (ОСКОМ). Народу собралось слишком много (по данным на сайте ОСКОМ'а - 2500-3000), чтобы войти в ЦДТ(Центральный Дом Туриста), в котором все зто происходило, за короткий период времени через одну открытую дверь и отряд секьюрити. Посему, огромная толпа, стояла и дышала относительно свежим и не очень теплым московским воздухом около 3 часов. В общем, организация зтого сбора была не совсем такой, как хотелось бы, а вернее совсем не такой, однако, организаторы обещают, что в следующий раз все будет совсем по другому. ОСКОМ'у №2 - быть! Для зтого нужна ваша поддержка - посетите сайт ОСКОМ'а находящийся по адресу http://oskom.cityline.ru/ , и скажите свое мнение по поводу того, каким бы вы хотели увидеть следующий сбор.

Шухер!!! (или AVP - rulez! ;))

В последнее время, особенно в сентябре-октябре, широкое распространение в сети получили интернет-вирусы-троянцы, самыми печально известными из которых являются BackOrifice и NetBus. Данные программы, будучи запущены один-единственный раз, прописываются в системный реестр Windows, обеспечивая себе гарантированный запуск при каждой загрузке компьютера, и предоставляют полный доступ к зараженной машине через Internet из любой точки. Таким образом, на зараженной машине можно переименовать файлы, исправить их содержимое, перекачать/закачать какие-нибудь "левые" данные, получить доступ ко всем активным паролям системы, и т.д. Избавиться от зтой гадости можно при помощи специального софта, какового в сети уже немало, либо при помощи антивирусной программы. Я бы порекомендовал антивирус Евгения Касперского AVP, который определяет зти троянские вирусы, и успешно удаляет их с компьютера. Скачать AVP можно с сайта http://www.avp.ru/ .

— Mad! Divoff
mailto : maddivoff@maddivoff.com

TOP 100

На основе PC Games Top 100, http://www.worldcharts.com, выпуск 302 от 12 октября 1998 года

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	27	Starcraft	Blizzard	RTS
2	24	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
3	20	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
4	54	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
5	52	Fallout	Interplay	RPG
6	43	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
7	51	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
8	7	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
9	15	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
10	7	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
11	15	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
12	47	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
13	17	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
14	**24**	**Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)**	**Nival/Monolith**	**RPG**
15	48	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
16	99	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
17	30	Battlezone	Activision	Action/Strategy
18	2	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
19	5	Dune 2000	Westwood/Virgin	RTS
20	63	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
21	92	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
22	46	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	Strategy
23	15	Mech Commander	FASA/MicroProse	Strategy
24	22	Army Men	3DO	Strategy
25	20	World Cup 98	EA Sports	Sports
26	55	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
27	98	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
28	68	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Racing/Action
29	52	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
30	46	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
31	**37**	**Gag**	**Auric Vision**	**Quest**
32	42	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
33	24	Forsaken	Probe/Acclaim	3D Action
34	24	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	Racing
35	**7**	**Vangers (One for the Road)**	**K-D Lab/Interactive Magic**	**Racing**
36	45	F1 Racing Simulation	Ubi	Racing
37	50	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
38	136	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
39	1	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	Strategy
40	61	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
41	44	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	Strategy
42	5	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	RPG
43	21	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
44	2	NHL 99	EA Sports	Sports
45	67	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic	Strategy
46	53	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	Online RPG
47	46	Tomb Raider 2	Eidos	Action/Adventure
48	53	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood/Virgin	RPG
49	42	Worms 2	Team 17/MicroProse	Logic Arcade
50	98	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
51	115	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
52	66	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
53	28	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	Coolhand/LucasArts	Strategy
54	46	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	Sports
55	20	Sanitarium	DreamForge/ASC	Quest
56	27	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	Wargame
57	39	I-War/Independence War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
58	54	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
59	83	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	Strategy
60	49	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
61	52	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
62	6	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	Racing
63	75	X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power	Totally/LucasArts	SpaceSim
64	42	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	Wargame
65	107	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG
66	12	X-Wing Collector Series	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
67	47	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	Strategy
68	52	Incubation/Add-on (Time Is Running Out)	Blue Byte	Strategy
69	32	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	Pinball
70	51	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
71	7	The X-Files	Hyperbole/Fox	Adventure
72	49	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	Wargame
73	5	Get Medieval	Monolith	Action/Adventure
74	20	Anno 1602	Sunflowers	Strategy
75	50	Entrepreneur	Stardock	Strategy
76	2	Creatures 2	Mindscape	Art.Life
77	**29**	**Parkan (The Imperial Chronicles)**	**Nikita**	**Action/SpaceSim**
78	150	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
79	49	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	Quest
80	12	The Operational Art of War (Volume 1)	TalonSoft	Wargame
81	127	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
82	94	Trials of Battle	Shadowsoft/Stardock	3D Action
83	91	M.A.X.	Interplay	RTS
84	21	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	Racing
85	10	Heart of Darkness	Amazing/Infogrames/Interplay	Arcade
86	66	Little Big Adventure 2 (Twinsen's Odyssey)	Adeline/Activision	Quest
87	46	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
88	46	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
89	135	Descent 2	Parallax/Interplay	3D Action
90	71	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	Strategy
91	8	Mortal Kombat 4	Eurocom/Midway	Arcade
92	1	Medieval	Incredible	Wargame
93	1	Axis & Allies	Hasbro	Wargame
94	20	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	Action
95	11	Dominion (Storm Over Gift 3)	Ion Storm/Eidos	RTS
96	22	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	Racing
97	14	Ultima Collection	Origin/Electronic Arts	RPG
98	26	Tex Murphy (Overseer)	Access	Quest
99	1	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	Racing
100	1	Sentinel Returns	Psygnosis	Strategy

— *Mad! Divoff*

ICQ? AIM... Yahoo! Что выбрать?

Типа литл Хистори

С момента, когда на свет появилась программа, ласково называемая народом "аська", которую обозвали "революционным переворотом" в области коммуникаций, прошло не так много времени, однако его было достаточно, чтобы остальные смогли понять, что "ицка" - очень удобное средство общения. Также, многие компании, занимающиеся разработкой программного обеспечения, поняли, что это еще одна возможная ниша для заполнения ее своими продуктами. В частности, среди большой толпы такими компаниями оказались America On-Line и Yahoo!. Решив, что Mirabilis'у с ееной аськой будет слишком жирно располагаться на таком секторе в одиночестве, компании быстренько создали свои подобия аськи - версия от AOL'а называется AOL Instant Messenger, а версия от Yahoo! - Yahoo! Pager. Делалось все быстро, а как известно, поспешишь... ну если не насмешишь, то особо хорошего ничего не будет. Создав свои интернет-пейджеры, компании принялись за их раскрутку. Тут следует отметить, что у AOL был явный выигрыш, по отношению к той же Яхе!, по причине того, что AOL, являясь провайдером, предлагала Messenger своим клиентам, соответственно, заманенный плюсами юзер, регистерился в AOL, и, по сути, ничего не зная про остальные пейджинг-программы, использовал то, что ему вручили на старте. Однако, Yahoo!, являясь одной из главнейших поисковых машин сети, поместила ссылку на главной странице, что так же повлияло на рапространение Y!Pager, как, в свое время, это произошло с другой яховой программой - Yahoo! News Ticker.

АОЛ suxx. As usual

Итак, AOL Messenger. Сделанный, в принципе для облегчения возможности общения пользователей, что-то я не заметил, чтобы он его (общение) облегчал. Америка ОнЛайн решила пойти несколько другим путем, нежели Яху! или Мирабилис - каждые 5 минут к вам приходит реклама, но не в виде сообщения, а в виде маленького баннерика, который на 200% кликабелен, и если промахнуться на пару пикселей по закладке List Setup или Online, то он сам загрузит браузер системы, прописанный по умолчанию, и откроет вам это рекламу... однако, когда действительно промахиваешься по закладке и начинает грузиться Netscape или exploder... просто ужасть! Типа за все надо платить. Мда, все-таки, интерфейс можно было продумать и поглубже. Особенно неудобно то, что нельзя кинуть мессагу юзеру, если он в оффлайне. Мессенжер просто пискнет, что юзер недоступен и все тут. Процедура добавления юзеров - вообще отпад - просто вписываете нэйм, и гадаете - а так ли я его обозвал..? Неудобен режим Away - вместо ласкового цветочка аськи, либо желтой лампочки яхи, здесь будет висеть достаточно большое окно с кнопкой I'm Back и текстом-причиной в мелком диалоге. Неудобства, неудобства, неудобства. С другой стороны, этим пейджером пользуются более 18 миллионов человек, что тоже не мало, хотя у аськи число юзеров уже перевалило за 21 миллион. Еще важно заметить, что AIM шлет сообщение только в первый раз, а после этого открывает чат-окно, где и происходит вся беседа. В общем, лучше взять, запустить mIRC и по-человечески потрепаться.

Runner-up : YaP !

Феня-дубль-два : Yahoo! Pager. Появилась она позднее всех, следовательно должна была вобрать в себя все плюсы предыдущих разработок. (л.о. ох как достала эта муха летающая вокруг монитора, ну что тебе от моей физиономии на скрине надобно ?..)

Собственно, Яха! Пагер. Опыт предшественников перенялся только частично, соответственно, можно понять, что данный вариант интерпретации аськи опять не очень хорош. Внешне Я!Пагер похож на АОЛ'овский мессенжер, только вот рекламы там почти нет. Вернее есть - там где про акции и ценные бумаги говорят. Дада, акции и ценные бумаги, поскольку у Яхи есть и такой профиль/направление работы. Что касабельно интерфейса - он упрощен, и закладки всякие разные живут под листом с никами. Закладки в пагере, кстати, очень удобная вещь - если вы зарегистрировались на халявной Яховой почте(http://mail.yahoo.com/), то пагер автоматом проверит ваш ящик на предмет new mail, а если вы еще подстраивали под себя страницу My Yahoo! на предмет акций и всяких других бизнес прибамбасов - пагер будет исправно сообщать вам о курсе такой-то ценной бумаги, причем не так, что все это в одном окошке - а на отдельной страничке со своей закладкой.

То есть, по количеству наворотов он обходит АОЛ, и даже ицку, но навороты - это не всегда удобно. Вообще то, говоря об пред/после шественниках, Яховый Пагер не перенял одного полезного свойства модерновых программ, которое щас используют все подряд - сворачивания в трэй. Эта зараза ведь так и будет висеть в этом долбанном таскбаре и мешать всю дорогу. АОЛовская феня хоть умеет сворачиваться, когда никаких открытых чатов нет, и сам мессенжер свернут. Более того, помимо висения в таскбаре, она будет также висеть в !!трэе!! (дабы злить наверное). Вообще-то ейная трэйиконка используется для нотификации, что один из юзеров come online, либо если случился еще какой-нить важный event. Все таки у аськи функции трэевой иконки сделаны лучше - одного взгляда на нее хватает, чтоб понять в каком положении мы сейчас находится - в висячем, законнекченном или, скажем, звейном. А тут...

После юзания мессенжера у меня все еще оставалось неприятное ощущение того, что нельзя послать мессагу и ждать ответа, вернее нет, послать и ждать можно, только во время процесса общения будет висеть чат окно, где, собственно, этот треп и происходит... ну mIRC для этих целей лучше и удобнее, как уже замечалось. Кстати, процедура добавления юзеров тут сделана несколько удобнее, нежели в мессенжере - тут для поиска используется Yahoo! Profile Search, для работы с которой требуется обычный браузер, а сама эта энжина является обычной серчилкой на базе Яхи!. Это все же удобнее чем АОЛ'овское вписывание вручную, но до аси им все же еще далеко...

Асенька

Мдя. Ну да ладна. Не будем о грустном, а плавно переползем к "революционному перевороту", то есть, говоря русским языком, ицке или Аське. В общем, начиная с 15 ноября 96-го года мир понял, что он чего-то недоулавливал в плане общения через инет. Асю можно смело назвать эталоном пейджерной коммуникационно-общабельной программы. Удобство и широкие возможности прекрасно сочетаются в этих полтора мегабайтах условно-бесплатного на месяц инсталляционного кода. Для 96-го года это было вообще что-то особенное и почти нереальное - _ОЧЕНЬ_ удобный интерфейс, split chat по заказу, прямое соединение, множество возможных состояний (в смысле не только он и офф лайн/звей), куча настроек, специальный сервер для offline сообщений, блягодаря которому, можно не задумываясь кинуть сообщение юзеру, даже когда тот не в сети, ... всего не перечислишь! Тихо весящий в трэе цветочек делением и почкованием проник на многие миллионы компьютеров, где успешно прирос. Тем временем сеть icq серверов развивалась, и на сегодняшний момент icq сервера живут практически в каждой стране где есть и-нет :) , посему заставить асю воркать с космической скоростью - особых трудов не составляет. Удобная вещь - переключение в "начальный (basic)" и "продвинутый" (advanced) режимы - часто спасает от набегов чайников :)

В общем лучше средства для общения не придумаешь. Для многих миллионов аська стала таким же обычным средством общения, как и простой телефон, поэтому не увидев маленького зелененького цветочка в трэе люди начинают испытывать дискомфорт. И самое главное, что это не шутка и не просто так ля-ля. Благодаря своей чат системе аська может стать кому то заменой irc, а тем кто irc в глаза не видел split chat кажется наиудобнейшим.

Итого

В общем, не знаю, как вам, а мне больше всего нравится аська. Уж что что, а за 2 года она очень прекрасно прижилась, и замечательно вписалась в общую десктопную картину. Самое главное, она висит в трэе, а не в таскбаре, и никому не мешает, иногда тихо вякая, если приходит новое сообщение. Ну замерцает мелкое письмецо вместо цветочка - это же не тут же выскакивающее чат окно АОЛ'а или Яхи!... Поставили вы моду - не дистербать, так ведь и не подистербают. Сказали вы - чекать почту на pop3 аккаунте каждые 10 минут - так ведь и прочекает. Удобная встроенная поисковая машина, разнообразные звуковые реакции на разные события, передача файлов напрямую, без использования дополнительных серверов, свободная пересылка WWW ссылок, с возможностью их открытия, нажав на кнопку 'goto url', лог всех сообщений, поддержка внешних приложений... По-моему, выбор очевиден.

А вообще-то на вкус и цвет товарищей нет....

Dhaunae

Игры, в которые будут играть люди

В последнее время не проходит дня, чтобы нам не позвонили и не спросили в сотый раз, когда же, наконец, появится долгожданная Heroes of Might & Magic III, или Baldur's Gate, или Jagged Alliance II, или "это место зарезервировано для названия наиболее ожидаемой вами игрушки".
Достали. С одной стороны. С другой - подсказали тему для статьи. Спасибо.
Предвижу пару-другую ехидных наездов, типа "Вот вы написали, что игра выйдет тогда-то, а я в нее уже месяц как играю". Давайте, все-таки, различать ворованно-пиратскую продукцию и официальные релизы финальных версий. Также нужно понимать, что все указанные сроки могут элементарно "поплыть". Причем, только в одну сторону. Что-то я не припомню, чтобы когда-либо хорошая игрушка была выпущена досрочно. Зато откладываний было... Достаточно вспомнить историю появления на свет Dungeon Keeper'a.
Предлагаемый вам материал организован следующим образом. Жирным шрифтом прописаны фирмы-издатели, обычным - фирмы-разработчики. Если после названия игры нет названия фирмы-разработчика, это значит, что игрушку разрабатывает сам издатель. Естественно, в этом списке указаны не все игры, но только те, которые нам представляются наиболее интересными.
Все приведенные ссылки "жили" на момент сдачи материала в печать.

3DO *(http://www.3DO.com)*
Heroes Of Might & Magic III (15 ноября 98 г.) - New World Computing *(http://www.nwcomputing.com)*
Might & Magic VII (1 декабря 98 г.) - New World Computing *(http://www.nwcomputing.com)*
Requiem: Wrath Of The Fallen (15 ноября 98 г.) - Cyclone Studios
Uprising II (1 ноября 98 г.) - Cyclone Studios

989 Studios *(http://www.sony.com)*
CyberStrike 2 (октябрь 98 г.)
EverQuest (1 января 99 г.)

Access Software *(http://www.accesssoftware.com)*
Tex Murphy: Polarity (1 квартал 99 г.)

Acclaim *(http://www.acclaimnation.com)*
Condemned (1 декабря 98 г.)
Extreme-G 2 (1 ноября 98 г.)
NFL Quarterback Club '99 (октябрь 98 г.) *(http://www.acclaimsports.com/qbc99/index.html)*
Turok 2: Seeds of Evil (октябрь 98 г.) *(http://www.turok.com)*

Activision *(http://www.activision.com/games/pub-index.html)*
Asteroids (15 ноября 98 г.)
BattleZone: Mission Pack #1 (октябрь 98 г.)
DogFight (1 квартал 99 г.)
Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe (15 ноября 98 г.) - Parallax Software *(http://www.pxsoftware.com)*
Heavy Gear 2 (30 ноября 98 г.) *http://www.hg2nn.com*
Heretic 2 (15 ноября 98 г.) - Raven Software *(http://www.ravensoft.com)*
Imperium (30 ноября 98 г.) - Australis
Interstate '82 (30 ноября 98 г.) *http://www.i82.com*
Jack Nicklaus Golf 6 (30 февраля 99 г.)
Legend Of The Five Rings (1 декабря 98 г.)
Pitfall 3D (1 декабря 98 г.)
Quake III: Arena (1 декабря 98 г.)
SiN (октябрь 98 г.) - Ritual Software
Sin: Mission Pack #1 (1 декабря 98 г.)
Third World (1 квартал 99 г.) - Redline

ASC Games *(http:// www.ascgames.com/index2.html)*
Grand Theft Auto: Repeat Offender (15 ноября 98 г.)

Avalon Hill *(http://www.avalonhill.com)*
TacOps '99 (1 февраля 99 г.)

Bethesda Softworks *(http://www.bethsoft.com)*
10th Planet: Terror From Beyond Pluto (1 квартал 99 г.)
Elder Scrolls III: Morrowind (2 квартал 99 г.)
Elder Scrolls IV: Oblivion (2 квартал 2000г.)
Elder Scrolls Adventures: Redguard (октябрь 98 г.)

Blizzard Entertainment *(http://www.blizzard.com)*
Diablo II (1 декабря 98 г.)
Shattered Nations (2 квартал 99 г.)
StarCraft: Brood Wars (октябрь 98 г.)
WarCraft III (4 квартал 99 г.)

Blue Byte *(http://www.blyebyte.com)*
Settlers III (ноябрь 98 г.) *http://www.settlers3.com*
ShadowPact (1 января 99 г.)

Blue moon
Art Of Flight (1декабря 98 г.)

Bungie Software *(http://www.bungie.com)*
Myth II: SoulBlighter (1 ноября 98 г.)
http://www.bungie.com/mythii

Eidos Interactive *(http:// www.eidosinteractive.com)*
AH-64A (1 квартал 99 г.)
Anachronox (1 квартал 99 г.) - Ion Storm *(http://www.ionstorm.com)*
CrimeWave (1 квартал 99 г.)
Dark City (1 квартал 99 г.) - Mucky Foot
Daikatana (1 декабря 98 г.) - Ion Storm *(http://www.ionstorm.com) http://www.daikatana.com*
Deus Ex (1 квартал 99 г.) - Ion Storm *(http://www.ionstorm.com)*
Doppleganger (1 квартал 99 г.) - Ion Storm *(http://www.ionstorm.com)*
Flying Nightmares 2 (1 квартал 99 г.)
Gangsters (1 ноября 98 г.)
Junction Point (1 квартал 99 г.) - Looking Glass Technologies *(http://www.lglass.com)*
Lunatik (1 квартал 99 г.)
Omikron (1марта 99 г.) *http://www.quanticdream.com*
Plague (1 квартал 99 г.)
Revenant (1 января 99 г.) - Cinematix Studios
Steel Legions (1 квартал 99 г.)
Thief: The Dark Project (1 ноября 98 г.) - Looking Glass Technologies *(http://www.lglass.com)*
Tomb Raider III (30 ноября 98 г.) - Core Design *(http://www.tombraider.com)*
WarZone 2100 (1 января 99 г.)

Electronic Arts *(http:// www.ea.com)*
Alpha Centauri (1999 г.), точной информации нет) - Firaxis Software *(http://www.firaxis.com)*
http://www.alphacentauri.com
Command & Conquer: World Wide Warfare (октябрь 98 г.) - Westwood Studios *(http://www.westwood.com)*
Command & Conquer II: Tiberian Sun (1 ноября 98 г.) - Westwood Studios *(http://www.westwood.com)*

http://www.tiberiansun.com
Crucible (1 квартал 99 г.) - Maxis (*http://www.maxis.com*)
Crusader: No Mercy (2 квартал 99 г.)
Delta Force (октябрь 98 г.) - NovaLogic
(*http://www.novalogic.com*)
FIFA Soccer '99 (15 ноября 98 г.)
Fighter Legends: Europe 1944 (октябрь 98 г.) - Janes
(*http://www.janes.ea.com*)
Flight Unlimited III (1 квартал 99 г.) - Looking Glass
Technologies (*http://www.lglass.com*)
Golgotha (1 квартал 99 г.) - Crack dot Com
(*http://www.crack.com*)
Indestructibles (3 квартал 99 г.) - Bullfrog
(*http://www.bullfrog.ea.com*)
Jane's WWII Fighters (октябрь 98 г.)
http://www.janes.ea.com
Lands Of Lore III (1 ноября 98 г.) - Westwood Studios
(*http://www.westwood.com*)
Mantra (3 квартал 99 г.) - Crack dot Com
(*http://www.crack.com*)
MotoRacer 2 (октябрь 98 г.)
NBA Live '99 (1 ноября 98 г.)
New Order (1 квартал 99 г.) - EA Studios)
http://www.ea.com
Nightfall (2 квартал 99 г.) - Maxis (*http://www.maxis.com*)
Populous 3: The Beginning (15 января 99 г.) - Bullfrog
(*http://www.bullfrog.ea.com*)
Privateer III (1 квартал 99 г.)
RedLine (4 квартал 98 г.) - Accolade
(*http://www.accolade.com*) *http://www.populous.net*
SimCity 3000 (октябрь 98 г.) - Maxis
(*http://www.maxis.com*)
Soviet Strike (1 квартал 99 г.)
StarCon (октябрь 98 г.) - Accolade
(*http://www.accolade.com*)
System Shock II (2 квартал 99 г.) - Looking Glass
Technologies (*http://www.lglass.com*)
Test Drive 5 (1 ноября 98 г.) - Accolade
(*http://www.accolade.com*)
Test Drive: Off Road 2 (1 ноября 98 г.) - Accolade
(*http://www.accolade.com*)
Tony LaRussa Baseball 5 (1 квартал 99 г.) - Maxis
(*http:/www.maxis.com*)
Trespasser: Jurassic Park (октябрь 98 г.) - Dream Works
Interactive (*http://www.dreamworksgames.com*)
Tycho Rising (1 квартал 99 г.) - Maxis
(*http://www.maxis.com*)
Ultima IX: Ascension (4 квартал 98 г.) - Origin
(*http:/www.origin.ea.com*)
Ultima Online: Second Age (октябрь 98 г.) - Origin
(*http:/www.origin.ea.com*)
Wing Commander: Prophecy - Gold (октябрь 98 г.) -
Origin(*http:/www.origin.ea.com*)
Wing Commander VI (3 квартал 99 г.)

Epic Megagames (*http://www.epicgames.com*)
Age Of Wonders (1 квартал 99 г.)
http://www.ageofwonders.com/aow.html
Curly's Adventure (1 квартал 99 г.) - Sylum
One Must Fall 2.0 (1 квартал 99 г.)
War Machine (1 квартал 99 г.)

Fox Interactive (*http://www.foxinteractive.com*)
Alien Resurrection (1 декабря 98 г.) - Argonaut Software
(*http://www.argonaut.com*)
Aliens Vs. Predator (1 декабря 98 г.) - Rebellion Software
Fox Sports: Hockey (1 февраля 99 г.)
Godzilla (1 квартал 99 г.) - Centropolis
Planet of the Apes 3D (1 квартал 99 г.)
RC Racer (октябрь 98 г.)

Gathering of Developers
(*http://www.godgames.com/index2.html*)
Fly! (1 квартал 99 г.) - Terminal Reality
Max Payne (1 квартал 99 г.) - 3D Realms
(*http://www.3drealms.com*)/ Remedy
http://www.maxpayne.com
Nocturne (1 квартал 99 г.) - Terminal Reality
(*http://www.terminalreality.com*)

Grolier Interactive (*http://gi.grolier.com*)
DragonFlight: Chronicles Of Pern (1 декабря 98 г.)

GT Interctive (*http://www.gtinteractive.com*)
101: The 101st Airborne In Normandy (1 ноября 98 г.) -
Empire
Alien Earth (1 ноября 98 г.) - Beam Software
Apache Havoc (октябрь 98 г.) - Empire Interactive
(*http://www.empire-us.com*)
Beavis & Butthead: Bungholes (1 ноября 98 г.)
Blood II: The Chosen (октябрь 98 г.) - Monolith
(*http://www.lith.com*) *http://www.the-chosen.com*
Cricket '98 (октябрь 98 г.) - Beam Software)
Dark Vengeance (1 ноября 98 г.) - Reality Bytes
(*http://www.realbytes.com*)
Deth Karz (1 ноября 98 г.) - Beam Software)
Duke Nukem Forever (1 марта 99 г.) - 3D Realms
(*http://www.3drealms.com*)
Mike Piazza's Strike Zone (25 ноября 98 г.)
Millenium Four: The Right (1 квартал 99 г.) - 5D Games
Oddworld: Abe's Exoddus (15 ноября 98 г.)
PowerSlide (15 ноября 98 г.) - Emergent
Prey: A Talon Brave Game (1 квартал 99 г.) - 3D Realms)
http://www.prey.net
Rebel Moon Revolution (10 ноября 98 г.) - Fenris Wolf
(*http://www.fenriswolf.com*)
Ritual (1 квартал 99 г.) - Beam Software
(*http://www.beam.com.au*)
Rob Liefeld's YoungBlood: Search & Destroy (октябрь 98 г.)
Robot Madness (4 квартал 98 г.) - Beam
Software(*http://www.beam.com.au*)
Rogue Trip (4 квартал 98 г.) - SingleTrac
(*http://www.singletrac.com*)
Streak (4 квартал 98 г.) - SingleTrac
Trans Am Racing '68-'72 (1 марта 99 г.)
Unreal: A World Gone Dead (15 ноября 98 г.) - WizardWorks
Group (*http://www.wizworks.com*)
http://www.gtinteractive.com/unreal
Viper (4 квартал 98 г.)
War Along the Mohawk (4 квартал 98 г.) - Empire
Interactive (*http://www.empire-us.com*)
War Of The Worlds (октябрь 98 г.)
Wheel Of Time (1 квартал 99 г.) - Legend Entertainment
Company (*http://www.legendent.com*)
http://www.wheeloftime.com

Hasbro Interactive (*http://www.hasbro.com*)
Axis & Allies (октябрь 98 г.)
Centipede (1 ноября 98 г.)
Clue (октябрь 98 г.)
Game Of Life (октябрь 98 г.)
Jenga (октябрь 98 г.)
Outburst (октябрь 98 г.)
Slingo (октябрь 98 г.)
Stratego (15 ноября 98 г.)
Wheel Of Fortune (октябрь 98 г.)

Humongous Entertainment (*http://www.humongous.com*)
Backyard Soccer (октябрь 98 г.)

Interactive Magic/Imagic Online
(*http://www.imagicgames.com*)
Ambition (1 квартал 99 г.)
Capitalism 2 (1 квартал 99 г.) - Enlight Software
(*http://www.enlight.com*)
F-18 Hornet (1 квартал 99 г.)
From Sumter To Appomattox II (1 квартал 99 г.)
iA-10 Warthog (1 квартал 99 г.)
iF-22 Persian Gulf (1 квартал 99 г.)
Seven Kingdoms Plus (1 ноября 98 г.)
Shattered Reality (1 ноября 98 г.)
Theocracy (1 января 99 г.)

Ultra Fighters (октябрь 98 г.)

Interplay Productions *(http://www.interplay.com)*
AI: Alien Intelligence (октябрь 98 г.) - Flatline Studios
Baldur's Gate (1 ноября 98 г.) - BioWare
(http://www.bioware.com)
http://www.interplay.com/bgate/index.html
Baldur's Gate: Expansion Pack (1 января 99 г.) - BioWare
(http://www.bioware.com)
Baldur's Gate 2 (1 ноября 99 г.) - BioWare
(http://www.bioware.com)
BattleChess 3D (1 квартал 99 г.)
BattleCruiser 3000 AD v2.0 (1 ноября 98 г.) - Derek Smart
Blade (1 квартал 99 г.) - Gremlin Interactive
(http://www.gremlin.co.uk)
http://www.rebelact.com/blade_ing.html
Carmageddon 2 (1 декабря 98 г.) - SCi Games
(http://www.sci.co.uk)
http://www.interplay.com/carmageddon2/index.html
Castles III (1 квартал 99 г.)
Conquest Of The New World 2 (1 квартал 99 г.)
Descent III (1 квартал 99) - Parallax
http://www.interplay.com/descent3/index.html
Earthworm Jim 3D (15 ноября 98 г.)
Fallout 2: Post Nuclear RPG (октябрь 98 г.) - Black Isle
(http://www.blackisle.com)
http://www.interplay.com/fallout2/index.html
Fly By Wire (1 квартал 99 г.) - Shiny Entertainment
http://www.shiny.com)
Giants (1 квартал 99 г.)
Hidden Land (4 квартал 98 г.) - Discovery Channel
Kingpin (1 квартал 99 г.)
Leviathan (1 квартал 99 г.) - Confounding Factor
Messiah (15 ноября 98 г.) - Shiny Entertainment
(http://www.shiny.com) *http://www.messiah.com*
Sacrifice (2 квартал 99 г.) - Shiny Entertainment
(http://www.shiny.com) http://www.sacrifice.net
Shattered Steel 2 (1 квартал 99 г.)
SoulBringer (1 квартал 99 г.) - Gremlin Interactive
(http://www.gremlin.co.uk)
Star Trek Compilation (октябрь 98 г.)
http://www.interplay.com/startrek/st.html
Star Trek: Colonials (1 квартал 99 г.)
Star Trek: Klingon Academy (15 ноября 98 г.)
http://www.interplay.com/klingon/index.html
Star Trek: Secret Of Vulcan Fury (1 февраля 99 г.)
StoneKeep II (1 квартал 99 г.)
Tanktics (1 квартал 99 - Gremlin Interactive
(http://www.gremlin.co.uk)
Team Losi RC Racer (1 квартал 99 г.) - Gremlin Interactive
(http://www.gremlin.co.uk)
Ubik (4 квартал 98 г.) - Cryo Interactive
(http://www.cryo-interactive.fr/new/index.html)
VR Sports: Baseball '99 (октябрь 98 г.) - VR Sports
VR Sports: Golf '99 (1 ноября 98 г.) - VR Sports
VR Sports: Hockey '99 (1 декабря 98 г.)
VR Sports: Powerboat Racing 2 (1 квартал 99 г.)
Warwick Dunn VR Football '99 (15 ноября 98 г.) - VR Sports

Lucas Arts *(http://www.lucasarts.com)*
Force Commander (1 ноября 98 г.)
Grim Fandango (октябрь 98 г.)
http://www.lucasarts.com/products/grim/grim_spot-light.htm
Indiana Jones And The Infernal Machine (15 февраля 99 г.)
Jedi Knight/ Mysteries Of Sith Bundle (октябрь 98 г.)
Star Wars: Rogue Squadron (1 ноября 98 г.)
X-Wing Vs. TIE Fighter/ Balance Of Power Bundle (октябрь 98 г.)

MGM Interactive (http:/*/www.mgminteractive.com)*
CyberThug (4 квартал 98 г.) - Saffire Corporation
(http://www.saffire.com)
Maximum Gauge (4 квартал 98 г.) - Big Grub
RollerBall (4 квартал 98 г.) - Stormfront Studios
(http://www.stormfrontstudios.com)

StarGate (4 квартал 98 г.) - Postlinear Entertainment
Tomorrow Never Dies: The Mission Continues (4 квартал 98 г.) - BlackOps Entertainment *http://www.tndgame.com*

Microprose *(http://www.microprose.com)*
Battletech: Honor Bound (4 квартал 98 г.)
Civilization III (4 квартал 98 г.)
Falcon 4.0 (15 ноября 98 г.)
Fifth Element (4 квартал 98 г.) - Kalisto
(http://www.kalisto.com)
Masters of Magic 2 (4 квартал 98 г.)
MechWarrior 3 (4 квартал 98 г.) - FASA
(http://www.fasainteractive.com)
Nightlong (4 квартал 98 г.) - Team 17 Software
(http://www.team17.com)
Starship Troopers (4 квартал 98 г.)
Star Trek: The Next Generation - Birth Of The Federation (4 квартал 98 г.)
Top Gun: Hornet's Nest (4 квартал 98 г.)

Microsoft *(http://www.microsoft.com/games)*
Age Of Empires II: Age Of Kings (1 января 99 г.)
Asheron's Call (1 квартал 99 г.)
Close Combat 3 (1 квартал 99 г.)
Condemned (1 квартал 99 г.)
Devil's Own (1 квартал 99 г.) - Rebellion
Inertia (1 квартал 99 г.)
Microsoft Combat Flight Simulator (1 квартал 99 г.)
Motorcross Madness (20 августа 98 г.)
Reach For The Stars (1 квартал 99 г.) - SSG
Scar (1 квартал 99 г.)
UltraCorps (1 сентября 98 г.)

Midway Games *(http://www.midway.com)*
Boss Rally (октябрь 98 г.)
Gex 3D (1 ноября 98 г.)
Micro Machines (15 ноября 98 г.)
Rampage World Tour (1 ноября 98 г.)
Rush 2 Extreme Racing (1 ноября 98 г.)

Mindscape *(http://www.mindscape.com)*
3D Naval Battles: Battle Wagons (4 квартал 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)
Clash Of The Argonauts (4 квартал 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)
Dark Colony II (4 квартал 98 г.) - GameTek/ SSI)
http://www.darkcolony.com
Fighting Steel (15 ноября 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)
Great Naval Battles V (4 квартал 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)
Harpoon 4 (1 квартал 99 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)
Imperialism II (4 квартал 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)/ Frog City
Intelligence Game (4 квартал 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)
John Saul's BlackStone Chronicles: An Adventure In Terror (1 ноября 98 г.) - Legend Entertainment
(http://www.legendent.com)
Mage's Legacy (4 квартал 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)
Ship Of The Line (4 квартал 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)
Siege Of Stormhaven (4 квартал 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)
SU-27 Flanker v2.0 (15 ноября 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)
Sword Of Heroes (4 квартал 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)/ Evermore
Threshold (4 квартал 98 г.)
WarHammer 40000: Chaos Gate (15 ноября 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com) http://www.chaosgate.com
WarHammer 40000: Redemption (15 ноября 98 г.) - SSI
(http://www.ssionline.com)

Monolith *(http://www.lith.com)*
SHOGO: Mobile Armor Division (октябрь 98 г.)
http://www.shogo-mad.com

Psygnosis *(http://www.psygnosis.com)*
Drakan (15 января 99 г.)
Expert Pool (30 ноября 98 г.)
Global Domination (октябрь 98 г.)
Hired Guns (15 мая 99 г.)
ODT (октябрь 98 г.)
Pro 18: World Tour Golf (30 октября 98 г.)
Thunder Truck Rally (2 квартал 99 г.)

RedOrb Entertainment
(http://www.redorb.com/home0.html)
Ages Of Myst (1 ноября 98 г.)
Baja 1000 (4 квартал 98 г.) *http://www.baja1000racing.com*
Battleground: Chickamauga (4 квартал 98 г.) - TalonSoft
(http://www.talonsoft.com)
http://www.talonsoft.com/battleground/bgc.html
Extreme Warfare (4 квартал 98 г.) - Trilobyte
(http://www.tbyte.com) http://www.extremewarfare.com
Free Enterprise (4 квартал 98 г.)
Outrage 3D (4 квартал 98 г.) - Raven Software
http://www.ravensoft.com
Prince Of Persia 3D (1 февраля 99 г.)
http://www.pop3d.com

Red Storm Entertainment *(http://www.redstorm.com)*
Planet Texas (1 ноября 98 г.)

RipCord (Panasonic) *(http://www.ripcordgames.com)*
Enemy Infestation (октябрь 98 г.)
Hidden Wars (октябрь 98 г.)
Space Bunnies Must Die! (октябрь 98 г.) - Jinx
http://www.spacebunnies.com
SpecOps: Expansion Pack (1 ноября 98 г.)
SpecOps Gold (1 ноября 98 г.)
Terra Victus (1 ноября 98 г.)

Sega *(http://www.sega.com)*
10 Six (30 октября 98 г.) - SegaSoft
(http://www.segasoft.com) http://www.10six.com
Conflict Of Nations (1 ноября 98 г.)
Enemy Zero (октябрь 98 г.)
Ragged Earth (4 квартал 98 г.) - SegaSoft
(http://www.segasoft.com)
Sega Rally Championship (1 ноября 98 г.)
Skies (4 квартал 98 г.) *http://www.skies.net*
Yoot's Tower (1 января 99 г.)

Sierra *(http://www.sierra.com)*
Aces: X Fighters (2 января 99 г.)
After Dark Game Pack (1 ноября 98 г.)
Babylon 5: Space Combat Game (1 квартал 99 г.)
Captives: Rescue At Rubicon (1 квартал 99 г.) - Impressions
Conquest at Demon Isle (1 квартал 99 г.) - Cat Daddy Games
Don't Touch That Dial (4 квартал 98 г.)
Driver's Education '99 (1 квартал 99 г.)
Gabriel Knight III: Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned (2 января 99 г.)
Half Life (октябрь 98 г.) - Valve Software
(http://www.valvesoftware.com)
http://www.sierrastudios.com/games/half-life
Half Life: Team Fortress (15 ноября 98 г.) - Valve Software
(http://www.valvesoftware.com)
http://www.sierrastudios.com/games/half-life
HomeWorld (1 ноября 98 г.)
King's Quest VIII: The Mask Of Eternity (1 ноября 98 г.)
Pro Pilot '99 (октябрь 98 г.)
Quest For Glory V: Dragon Fire (1 ноября 98 г.)
Red Baron 3D (октябрь 98 г.)
Return To Krondor (1 ноября 98 г.)
Sea Wars (4 квартал 98 г.) - Impressions
Sierra Sports: Baseball Pro '99 (1 января 99 г.)
Sierra Sports: Basketball Pro '99 (1 января 99 г.)
Sierra Sports: Football Pro '99 (октябрь 98 г.)
Sierra Sports: Golf Pro v2.0 (октябрь 98 г.)
Sierra Sports: NASCAR 3 (1 января 99 г.) - Papyrus
Sierra Sports: World Cup Racing (1 квартал 99 г.)
Stadium Trucks Off Road Racing (1 квартал 99 г.)
StarSiege (1 ноября 98 г.)
StarSiege: Tribes (1 ноября 98 г.)
You Don't Know Jack: Volume 4 (1 ноября 98 г.)
You Don't Know Jack: The Irreverent Collection (1 ноября 98 г.)

Simon & Schuster Interactive
(http://www.simonsays.com/cddomain)
Final Conflict (1 сентября 98 г.)
Level Master: BattleZone (октябрь 98 г.)
Lost World: Jurassic Park (октябрь 98 г.)
Olympus (октябрь 98 г.)
Sabrina The Teenage Witch: Spellbound (4 квартал 98 г.)

Sir Tech *(http://www.sir-tech.com)*
Jagged Alliance 2 (октябрь 98 г.)
http://www.terravirtua.com/wwwboard/jadg
Wizardry VIII (15 января 99 г.)
http://www.vaultnetwork.com/boards/wizardry8

Southpeak Interactive *(http://www.southpeak.com)*
20,000 Leagues Under The Sea: The Adventure Continues (октябрь 98 г.)
Dark Side Of The Moon (октябрь 98)
http://www.southpeak.com/darkside/lowtech.htm
Dominant Species (октябрь 98 г.) - Red Storm
(http://www.redstorm.com)
Ruthless.com (1 ноября 98 г.) - Red Storm *(http://www.redstorm.com)*

TopWare
Devastator (1 квартал 99 г.)
Earth 2150: Escape From The Blue Planet (1 квартал 99 г.)
Gorky 17 (1 квартал 99 г.)
Septerra Core: Legacy Of The Creator (1 квартал 99 г.) - Valkyrie

Toy Headquarters (THQ) *(http://www.thq.com)*
Dead Unity (октябрь 98 г.) - Aramat Productions
(http://www.aramat.com)
International Rally (октябрь 98 г.)
Monkey Hero (4 квартал 98 г.)
SpearHead (4 квартал 98 г.)
Speed Tribes (15 ноября 98 г.) - Nemicron
Stephen King's The Dark Half: Endsville (1 квартал 99 г.) - Orion Interactive
World Cup Soccer (4 квартал 98 г.)
WCW Nitro (1 ноября 98 г.)

UbiSoft *(http://www.ubisoft.com)*
Chaos (рабочее название) (1 квартал 99 г.)
D. Jump (4 квартал 98 г.)
F1 Racing Simulation: The Sequel (4 квартал 98 г.)
http://www.ubisoft.com/f1us/f1racing.html
RayMan 2 (1 ноября 98 г.) *http://www.rayman2.com*
Real Feel Golf (4 квартал 98 г.)
SCARS: Situational Animal Computer Racing Sim (1 ноября 98 г.) *http://www.ubisoft.com/scars/home.html*
Speed Busters (октябрь 98 г.) *http://www.speedbusters.com*
Tonic Trouble (1 ноября 98 г.) *http://www.tonictrouble.com*

Virgin Interactive *(http://www.vie.co.uk)*
Dawn Of War (октябрь 98 г.)
Duel: The Mage Wars (1 ноября 98 г.) - Mythos
F-16: Aggressor (октябрь 98 г.)
Man Of War 2 (октябрь 98 г.)
Professional Sports Car Racing (1 ноября 98 г.)
Super Bike World Champion (1 ноября 98 г.)
Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness (1 января 99 г.)

Mad! Divoff

HTML за 10 минут

Проще простого

Добро пожаловать в наш прекрасный виртуальный мир! Здесь хватит места для каждого, а поэтому, приглашаются все. Каждый, кто захочет, может обустроить свое место в сети, сделать его внешний вид приятным для обозрения, и рассказать о нем всем подряд. Для этого необходимо создать свой дом, называемый домашней страничкой, или проще - хоумпейдж. Домашняя страничка - это место, где вы можете поведать о себе, своих интересах и увлечениях, да и обо всем том, что сможете придумать. Здесь вы принадлежите сами себе, и можете сказать абсолютно все что угодно. Но, для создания своей странички требуется не только желание ее завести, а также и некоторые навыки работы в качестве дизайнера, оформителя, художника... кем только не придется побывать, создавая свою страничку!

Перво-наперво, вы должны определить, как все ЭТО будет выглядеть, при этом полезно активно использовать бумагу и карандаш. Придумайте привлекательный внешний вид, продумайте систему навигации по страничке. Сделанные в карандаше наброски рисунков можно отсканировать и раскрасить в каком-нибудь графическом редакторе, а для создания текста можно использовать обычный MS Word. Причем, если вы будете использовать MS Word 97, то сразу сможете сохранить результат как HTML страничку, что существенно облегчает ее создание. Если же у вас 97-го Word'а нет, то вы можете использовать для создания странички встроенный в Netscape Communicator редактор Netscape Composer.

После того, как вы создали текст в редакторе, запустите Composer, создайте новый HTML документ, и вставьте в него через буфер обмена то, что было создано вами в редакторе. Далее, пользуясь аналогичными Word'у меню, отформатируйте текст, измените размеры, цвет и другие свойства шрифта, вставьте картинки, сделайте ссылки, и страничка уже стала не чем-то непонятным на бумаге, а достаточно реальным файлом. Осталось положить ее на сервер в Web, и можете зазывать посетителей!

Вот так, собственно, и выглядит создание homepage. Как видите - ничего сложного, этот процесс по плечу даже младенцу. Правда, вы сотворили ее используя подручные средства верхнего уровня, такие как Word, Netscape или какой-либо другой редактор. И, скорее всего, вы по-прежнему пребываете в неведении касательно внутреннего устройства (а ведь любопытно?). А знаете ли вы вообще, что такое HTML, и с чем его кушать?

Ручная работа

Многие создатели страничек не используют редакторы верхнего уровня, предпочитая творить HTML код вручную. Для этого они используют либо специализированные редакторы для редактирования HTML файлов, либо самые простые текстовые редакторы вроде Notepad. Но, чтобы писать текст HTML файла вручную, необходимо знать основные правила языка.

HTML - это язык гипертекстовых ссылок, проще говоря, это набор некоторых управляющих команд, которые позволяют вставлять в текст графику, создавать ссылки, использовать внешние объекты, и многое-многое другое. Язык HTML был создан для облегчения передачи информации в читабельном и хорошо оформленном виде через Интернет, и стал повсеместным стандартом не только для сети, но и для обычных несетевых приложений, где его применяют в качестве подручного средства

для создания справочников, файлов помощи и т.п.

HTML был придуман в 1992-м году, и в настоящее время имеется несколько его версий, самая последняя из которых - 4.0. Из-за того, что ее поддерживают не все браузеры, мы с вами остановимся на более универсальной версии 3.2. Итак, вернемся к нашим барашкам.

Язык HTML является структурированным, то есть, все HTML файлы создаются по одной и той же схеме. Приблизительная схема стандартного HTML документа приведена в Приложении 1, взгляните, как появится свободная минутка.

Как любой театр начинается с вешалки, так и любой HTML документ начинается с заголовка в виде тэга (tag). Тэг - это обозначенное скобками ключевое слово с параметрами или без оных, который имеет свойство открываться и закрываться. Последнее происходит, когда вы откроете скобку, впечатаете ключевое слово второй раз, поставив перед ним обратный слэш (/), и закроете скобку, не вписывая никаких параметров. В принципе, весь HTML документ состоит из перемешанных с текстом тэгов. А посему - исследуем некоторые часто используемые тэги на предмет ознакомления с ними. Дабы не пугаться их ужасного вида при просмотре внутренностей какой-либо странички.

Тэг тэга тэгом погоняет

Итак, в любом HTML'е вы можете встретить:

<HTML> - основа основ HTML файла, указывает, что "от меня до следующего столба" идет сплошной HTML-код.

<HEAD> - тэг "всему голова" - этот полезный тэг содержит в себе информацию про HTML файл, его кодировку, автора, программы, в которой он был создан, а также сведения о заголовке, который будет отображаться на окне браузера.

<TITLE> - тэг, собственно, определяющий текст заголовка окна браузера.

<BODY> - тэг, который открывает часть файла, где находится код самой страницы. "Ближе к телу". Этот тэг не только открывает текст документа, но и влияет на некоторые параметры отображения самого текста. Это, например, цвет, которым будут отображаться ссылки, или же цвет заднего плана, именуемого в народе фоном или бэкграундом. Параметры тэга <BODY> таковы:

bgcolor - определяет цвет заднего плана для всего документа. *

text - определяет цвет, которым будет выводиться текст переднего плана.*

link - определяет цвет, которым будут краситься непосещенные ссылки.*

vlink - определяет цвет, которым будут краситься посещенные ссылки.*

alink - определяет цвет, которым будут краситься ссылки в момент нажатия на них мышкой.*

background - определяет рисунок для заднего плана.

Пример данного тэга :

<body bgcolor=white text=black link=red vlink=maroon alink=fuchsia>

* - см. Приложение 2.

Хочется обратить особое внимание на необходимость закрывать тэги, потому как очень часто, незакрытый тэг становится причиной лишней головной боли, влияя на содержимое самым ненужным образом. Теперь перейдем к тэгам, которые обычно живут в "теле" HTML документа.

Чего обычно больше всего на страничке? Правильно, текста, поэтому существует огромное количество тэгов, связанных с изменением внешнего вида теста. Если вы работали с MS Word, то вам должно быть знакомо понятие "заголовок", означающее степень важности. Чем больше заголовок - тем он важнее. В HTML встроено 6 видов заголовков в виде тэга **<h?>**, которые начинаются с **<h1>** и заканчиваются **<h6>**. Где **<h1>** означает самый крупный заголовок, **<h6>** - самый мелкий. Так как по определению тэга, у него могут быть параметры (а могут и не быть), обратим внимание на параметр данного тэга, который имеется у него в единственном числе. Параметр, называется *align*, он непосредственно влияет на расположение текста в окне браузера, и может принимать значения равные *left*, *right*, *center*, что соответственно означает, что текст, находящийся внутри этого тэга будет выровнен по левому/правому краю, либо по центру. Приведем пример:

<h3 align=center> этот текст будет напечатан в размером заголовка №3...</h3>

С уже существующем текстом на экране можно проделать следующие операции: сделать жирным, наклонным, подчеркнутым, перевести в верхние и нижние индексы, заставить мигать... делается это с помощью соответствующих тэгов :

<B> - ужирнение.
<I> - наклон (италик).
<SUB> - перевод в нижние индексы.
<SUP> - перевод в верхние индексы.
<BLINK> - мигание.

Для того, чтобы эти тэги сработали, просто поместите текст внутрь них, и "почувствуйте разницу".

Не забывайте закрывать тэги, иначе оставшийся текст будет жирным или мигающим.

Пример:
a. *Правильное использование*

<blink> Этот текст будет мигать </blink>
** Это будет жирный текст **

b. *Неправильное использование*

**<blink> Этот текст будет мигать **
<b> Это будет жирный текст </blink>

Опираясь на данный пример: если ваш код написан правильно (пример a), то внешне все будет выглядеть прекрасно, если же код написан с ошибкой (пример **b**), то текст будет мигать, но останется жирным до следующего закрывающего тэга.

Вам наверняка хотелось бы придать своей страничке оригинальности путем использования "хитрых" шрифтов. Такое возможно при помощи тэга ****. Этот тэг позволяет изменить сам шрифт, а также его размер и цвет.

Параметры тэга таковы:
face - указывает имя используемого шрифта. Имя определяется установленными именами шрифтов.
size - указывает размер шрифта.
color - указывает цвет шрифта (см. Приложение 1).

Пример:
** Этот текст будет выведен синим цветом, крупным шрифтом Reznor, размер +3 относительно основного шрифта.**

Далее на очереди идет тэг **<center>**, влияющий только на положение текста на экране, а именно, выравнивающий его относительно центра окна браузера.

Пример:
<center>Данный текст будет выведен посередине окна браузера.</center>

Для перевода строки, пользуются тэгом **
**, его действие равнозначно нажатию клавиши Enter в текстовом редакторе. Он не имеет никаких дополнительных параметров, просто вставляется в текст в нужном месте (обычно - в конце строки), и не нуждается в закрытии.

Тэг **<hr>** вставляет разделительную линию на экране, в том месте, где вы укажете. Параметры у **<hr>** позволяют установить толщину, ширину, размещение и затемненность линии. Параметры выглядят так :
align - определяет выравнивание линии. Значение по умолчанию - выравнено по центру. Значения см. выше, в разделе о заголовках.
noshade - указывает, что линия будет нарисована без тени.
size - указывает толщину линии.
width - указывает ширину линии относительно окна браузера. Может быть полная (*width*="%100"), может быть и половинная, и любая другая. (*width*="37%"). Размер также может быть указан в пикселях (*width*=130).

Пример:
<hr align=center noshade size=3>

Для вставки в текст изображений (всяческих картинок, например) используется тэг **<img>**. Параметры у этого тега следующие :
src - указывает на собственно название файла с картинкой.
alt - определяет описание картинки для текстовых браузеров.
align - выравнивание картинки.
align=top - текст будет находиться как бы над картинкой.
align=middle - текст будет находиться по центру картинки.
align=bottom - текст будет находиться внизу картинки.
align=left - картинка будет находиться слева относительно окна браузера.
align=right - картинка будет находиться справа относительно окна браузера.
width - указывает ширину картинки в пикселях.
Height - указывает высоту картинки в пикселях.
border - если картинка является частью ссылки, указывает, использовать ли бордюр для указания ссылки. Значение может равняться нулю, для обозначения отсутствия бордюра.

Пример:
<img src="file.jpg" alt="kartinka" width=104 height=59 border=0>

Для создания ссылок используется тэг **<A>**. Он указывает куда линкуется определенный элемент данного документа. Параметры:
name - используется для обозначения закладки в тексте, и последующего обращения к ней.
href - определяет адрес, куда мы переходим по нажатию на ссылку. Может быть другим документом либо

адресом Интернет.

Пример:
Возврат домой.

Если вы оставите этот тэг открытым, то элементом ссылки будет весь текст вплоть до следующего тэга, что может весьма некрасиво выглядеть на экране. Не забывайте закрывать тэги сразу после описания их действия и параметров.

В качестве неплохой "добавки к пенсии" можно использовать звук на страничке для создания "уникальной домашней атмосферы". Звук или музыку можно встроить в страничку путем добавления тэгов **<embed>** и **<bgsound>**.

Тэг **<bgsound>** - Explorer'овский тэг, который позволяет играть музыку в MS Internet Explorer'е. **<embed>** - универсальный тэг для Netscape'a и Explorer'a, позволяющий вставлять в документ не только музыку, но и все то, что имеет возможность вставляться. Например, рисунок Paintbrush, доступный для редактирования, или же анимацию shockwave.

Параметры у **<bgsound>** таковы:

src - путь к источнику, который является звуковым файлом, стандартным для Windows.

loop - количество повторений, если равно **"INFINITE"**, то повторяется бесконечно.

Тэг **<embed>** имеет следующие параметры :

autostart - указывает на то, что встраиваемый объект запустится автоматически.

hidden - указывает, что панель управления(в данном случае музыкальная) будет видна/не видна.

loop - указывает количество повторений (где это возможно), если равно 0, то бесконечно.

height - определяет размер вставляемого объекта по вертикали (где это возможно).

width - определяет размер вставляемого объекта по горизонтали (где это возможно).

Пример:

```
<EMBED SRC="music.mid" AUTOSTART="TRUE"
HIDDEN="TRUE" LOOP="0">
<BGSOUND SRC="music.mid" LOOP="INFINITE">
```

Примечание: приведенные в примере тэги не стоит применять вместе, поскольку это может вызвать неприятный эффект в Internet Explorer. Следует использовать тэг **<embed>**, чтобы музыка играла не только в Internet Explorer, но и в Netscape.

Личным примером

Вот, вроде бы, и все основные тэги для того, чтобы приступить к созданию своей "ручной" (или рукодельной) странички. Но, перед тем как мы займемся ее созданием, хотелось бы сказать несколько слов по поводу визуального оформления. Так уж сложилось, что многие странички часто забиты полезной информацией, лежащей таким образом, что черт ногу сломит. Когда вы будете создавать свою страничку, позаботьтесь об удобной линейке навигации, чтобы передвижение по вашему "дому" было простым и удобным. Очень часто про это забывается, и о страничке создается не очень хорошее впечатление. Также важно правильно подбирать изображения, не только с точки зрения их соответствия общей цветовой гамме, но и по размеру. Негласным правилом считается, что если изображение, которое грузится одновременно с документом, больше 30kb, то это уже не есть хорошо, так как скорость связи не у всех хорошая, и кто-то может из-за этого не увидеть что-нибудь важное вовремя. Исходя из этих же соображений стоит подбирать и музыкальное сопровождение. Руководствуйтесь, в первую очередь, размером файла, а потом уж его "классностью".

Итак, ваша "ручная" страничка для начала выглядеть должна примерно так :

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 3.2
Final//EN">
<HTML>
<head>
<meta http-equiv="Content-type" Content="Text/html;
charset=windows-1251">
<!— это информация о кодовой странице —>
<title> Моя страничка </title>
</head>
<body bgcolor="#ffffff">
<h2 align=center>
<U>
<img src="hdr.jpg" alt="заголовок">
<br>
Моя домашняя страничка
</U>
</h2>
<center>Добро пожаловать на мою страничку!
</center>
<p>
<!— сведения обо мне и моих интерсах —>
<hr>
<img src="intr.jpg" alt="мои интересы">
<ul>
<li> Музыка
<li> Ролики
</ul>
<hr>
<img src="links.jpg" alt="ссылки">
<ul>
<li> <a href=http://www.yandex.ru>
Русская поисковая машина Яndex. </a>
</ul>
<hr>
<center><font size=-2>
Пишите мне:
<a href="mailto:myname@mailhost.org">
<b>почтовый адрес </b>
</a>.</font>
</center>
</BODY>
</HTML>
```

Если вас заинтересовал внешний вид такой странички, так страшно выглядящей в виде исходного кода, взгляните на Приложение 3. После того, как вы наберете HTML текст странички на компьютере, необходимо сохранить его как текстовый документ Windows, после чего следует просто поменять расширение txt на html используя Windows Explorer, либо любой другой файл-менеджер, например Norton Commander. При использовании Windows Explorer'a следует войти в меню «*Вид*», пункт меню «*Параметры*», и снять флажок с пункта «*Не отображать расширения MS-DOS для файлов зарегистрированных типов*», нажать Ок. Далее, вручную изменить расширение файла (пункт всплывающего меню «*Переименовать*») на htm или html и применить изменения путем утвердительного ответа «*Да*» на все попытки ОС помешать вам изменить расширение файла. После удачного переименования, щелкнув два раза на имени этого файла, мы запускаем тот браузер, что задан по умолчанию для вашей системы и видим страничку во всей красе. Пора помещать ее в Web!

Место под солнцем

Хорошо, если страничка у вас получилась небольшого размера, а провайдер выделил вам под нее достаточно

места на своем сервере. А если этого места не хватает, или же его и в помине нет? Тогда стоит обратить внимание на бесплатные сервера для размещения homepage'й. Бесплатные сервера дают вам место на жестком диске, и, обычно, имеют быстрый канал для доступа в сеть. Если вам это подходит, и вы решили разместить страничку на одном из них, остается найти сервер с наибольшим количеством "халявных" мегабайт и хорошим каналом. На мой взгляд, таким сервером является сервер *http://www.xoom.com*, который выдает 11 мегабайт, странички вида *http://members.xoom.com/ваше_имя/* и располагает достаточно быстрым каналом. Если же вам приспичит выглядеть более солидно, то можно завести свой собственный сервер, что будет уже совсем не на халяву, поскольку придется платить за имя и место на винчестере хост-компьютера, что может влететь в "копеечку".

Также важно помнить, что хоть сервер и халявный, цензура не дремлет. Если на наших серверах она почти не заметна, то на заокеанских серверах из-за этого может затянуться процесс активизации странички. В принципе, лучше таких серверов избегать - они, как правило, тормознутые и жадные, и места дают не более 3-5 мегов. А вообще-то, постарайтесь не размещать на своей страничке крайности по отношению к религии, сексу и политике, или же заведите себе, в конце концов, свой сервер, где "будет все, как ты захочешь".

Что делать (дальше)?

Тот пример домашней странички, что вы имели удовольствие наблюдать чуть выше в виде исходного кода, вы можете взять за основу и развивать, добавляя новую полезную информацию, новые ссылки... всего не перечислишь!

Чтобы дать толчок развитию вашей странички, скажу несколько слов о возможных улучшениях.

Конечно же, нельзя не упомянуть о Java и JavaScript. Java - платформонезависимый язык, а его переделка, JavaScript, была создана специально для использования в HTML-документах, для повышения интерактивности и добавления простейшей анимации, улучшении внешнего вида в целом. Обычно при помощи Java делают анимированные кнопки, реагирующие на курсор мышки, многоступенчатые меню и удобные навигационные линейки. Язык Java и JavaScript встроен практически во все современные браузеры, поэтому применение Java на домашней страничке не должно вызывать каких-либо неудобств у смотрящего. Если речь заходит про анимацию, то нельзя не вспомнить о ShockWave Flash - мировом стандарте web-анимации. Это специально создаваемые файлы, которые интерактивно работают вместе с вашей страничкой, делая ее красивее и удобнее. Благодаря небольшому объему файлов и прекрасному качеству изображения, ShockWave Flash появляется на все большем и большем количестве страниц. Выбор за вами.

Напоследок, полезно заметить, что многие халявные сервера предлагают специальные возможности, как, например, Easy Home Builder. Это специальная программа-помощник, которая позволяет вам в онлайне, "не вставая с дивана", создать свою страничку, выбирая цвета, картинки, звуки, фотографии, вписывая текст, не копаясь при этом в исходном тексте, но как правило, такие редакторы не очень и полезны, разве что, для создания основы будущей страницы.

Теперь, когда все пути известны, мне остается лишь пожелать вам удачи ;)

Дерзайте.

Приложение 1

Приблизительная схема стандартного HTML-файла (первая строчка необязательна, она указывает лишь на версию используемого HTML языка).

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD
HTML 3.2 Final//EN">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Заголовок вашего документа</TITLE>
... другие элементы заголовка ...
</HEAD>
<BODY>
... текст документа ...
</BODY>
</HTML>
```

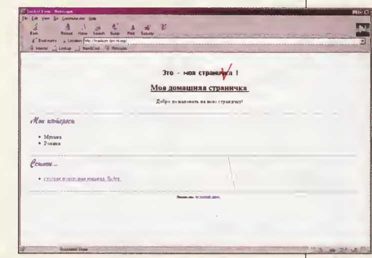
Приложение 2

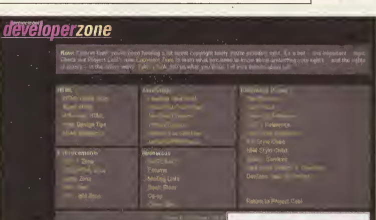
Цвета и их номера в RGB палитре (названия цветов даны без перевода на русский по причине возможности указания как названия цвета, так и его номера):

Black = "**#000000**" *Green* = "**#008000**"
Silver = "**#C0C0C0**" *Lime* = "**#00FF00**"
Gray = "**#808080**" *Olive* = "**#808000**"
White = "**#FFFFFF**" *Yellow* = "**#FFFF00**"
Maroon = "**#800000**" *Navy* = "**#000080**"
Red = "**#FF0000**" *Blue* = "**#0000FF**"
Purple = "**#800080**" *Teal* = "**#008080**"
Fuchsia = "**#FF00FF**" *Aqua* = "**#00FFFF**"

Приложение 3

Вид "ручной" странички в Netscape Navigator'e.





■ Девиз сойто www.projectcool.com - "Кождый может создоть великолепный вебсойт!" Достоточно порыться у.них в розделе Developer Zone, чтобы поверить в истинность этих слов.

Игорь Бойко

Вангеры? Вангеры! Вангеры?!

Один жанр — хорошо,
а десяток — лучше.
Эй! Кто "Вангеров" прошел?
Пусть меня научат.

Из приснившегося

Вместо вступления

Предупреждение: в статье использована ненормативная лексика, которая после достаточно близкого знакомства с игрой становится привычной и естественной.

Второе предупреждение: не рекомендуется использовать упомянутую лексику во время посещения вещевых рынков, в ходе постановки задач в штабах воинских частей, при ведении задушевных бесед в милицейских отделениях, а также в присутствии индивидуумов, неподготовленных к подобной выходке с вашей стороны.

Риторический вопрос

Хорошая ли игра "Вангеры"? На этот вопрос сможете ответить только вы сами. У некоторых игроков не хватает терпения добраться до второго мира, до Глоркса. Такие поливают "Вангеров" грязью на всех сетевых форумах, оплакивая выброшенные деньги. Другие поддаются специфическому обаянию, увлекаются и принимают правила Игры, терпеливо преодолевая препятствия на пути к одной из концовок.

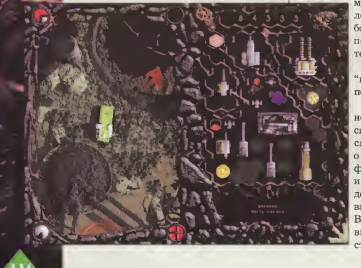
Как бы то ни было, подогретый спорами и рекламой среднестатистический игрок неизбежно в "Вангеров" сыграет. Ажиотаж — великий двигатель торговли.

Так надо

Опубликованием этого материала "Навигатор" преследует две цели: во-первых, оказать помощь тем вангерам, которые по каким-либо причинам потеряли местами тонкую путеводную нить; во-вторых, дать опровержение некоторым, как оказалось, необоснованным "наездам" на "Вангеров" в июньском номере "Навигатора", компенсировав их парой дополнительных — обоснованных.

Итак, в плане опровержения: мы были неправы, утверждая, что игровые ландшафты однообразны. С помощью мощного и уникального графического engine авторы сумели создать несколько совершенно непохожих миров, каждый — со своим особенным "изюмом", характером, со своей физикой. И этому совершенно не стала помехой 256-цветная графика. Это не тот случай, когда обращаешь внимание на количество цветов.

Во-вторых, при установке в опциях отмены сохранения изменений ландшафта, игра практически не тормозит на машинах с заявленными системными требованиями. Разве что, когда подгружает музыкальную тему.



О недостатках, которые "прорезались" в процессе подробного ознакомления.

Во-первых — весьма недружественное развитие сценария — игроку выдается минимум информации о состоянии его дел, чего на фоне навороченного сюжета и непривычной лексики недостаточно, чтобы подогревать в нем искру интереса. В явном виде нет стимула выполнять некоторые достаточно важные для прохождения игры действия, например, заниматься перевозкой контейнеров с обитателями зскейвов.

Во-вторых — непродуманная система сохранения. В начале игры ее свойства вполне достаточны, но под конец, когда между посещениями зскейвов может пройти относительно продолжительное время, невозможность запомниться в уникальном слоте начинает доставать. При этом полагаться на функцию автоматического сохранения не приходится, она способна не столько выручить, сколько навредить. Для примера приведу ситуацию, когда после долгих трудов по прохождению Кокса или Бузины, вы обнаруживаете в тайнике Механического Мессию. Отныне доступ к возможности задержаться в зскейве и сохраниться в отдельном слоте у вас отсутствует. Пока вы не примените Мессию по назначению или не выбросите его из мехоса. Хорошо, если вы уже были на Трилле и знаете, что нужно делать. А если нет? Чуть что случится — и вам придется вернуться на часок-другой-третий назад.

Общие рекомендации

Прежде всего нужно сказать о том, что некоторые важные вещи в игре распределяются случайным образом. В частности, уникальные мехосы и детали к ним. Вот почему дать полное прохождение "Вангеров" не представляется возможным. Поэтому — будем делиться опытом.

В начале игры вы находитесь в мире Фострал. В вашем распоряжении

имеется мизерная сумма денег–бибов и один из самых простеньких мехосов — Кислый Монк. Ваше текущее состояние характеризуется двумя переменными параметрами — удачей и авторитетом (чего, на мой взгляд, совершенно недостаточно, чтобы говорить о какой-то ролевой составляющей "Вангеров").

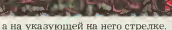
Где-то за кадром происходит начисление неких условных очков, от количества которых зависит поступление новой информации и получение доступа к остальным мирам.

Игровой процесс состоит из выполнения достаточно разнообразных по содержанию, но однообразных по форме операций и заданий. Вы все время будете куда-то ехать, что-то искать и кого-то уничтожать.

Есть и практически обязательные шаги, без осуществления которых успешное прохождение игры маловероятно. Если брать по максимуму (с учетом возможных окончаний):

- победа в одной, лучше в двух злирекциях;
- перевозка злипода из Подиша в Инкубатор (получение пароля для тайника на Бузине);
- победа в Ядерной Войне и Пипшоу;
- успешное выполнение как минимум одного табутаска для каждого зскейва;
- поставка довольно большого количества нюхи (порядка ста порций) в Подиш, ВигБу и Цыпу;
- победа в Цыклопе;
- отлов и доставка кукол в соответствующие зскейвы;
- получение уникальных артефактов: Начертателя, Механического Мессии, Спумии;
- доставка Липуринги в Подиш (не исключено, что без зтого "подвига" можно обойтись);
- починка уникального мехоса — винтокрыла (для облета маршрута на Коксе).

Обязательно добивайтесь роста показателей удачи и авторитета, для зтого — выполняйте задания-табутаски и огрызайтесь на все случайные и неслучайные агрессивные действия со стороны других вангеров. Постоянно "наворачивайте" свой мехос, меняйте его на более мощную модель — при зтом также повышается авторитет. Некоторые мехосы не стоит покупать вообще из-за неудобств, связанных с их тактико-техническими данными и неудачной формой. Прежде всего обращайте внимание на защищенность, емкость трюма, возможность установки продвинутых типов оружия и вспомогательных систем (очень полезная штука — система автонаведения оружия), скорость, устойчивость и емкость спирали. Мне кажется, что можно вполне обойтись следующим рядом: Кислый Монк, Дряхлый Душегуб, Прокалыватель, Клепанный Гроб. Это — не считая уникальных мехосов.



Беритесь за выполнение табутасков в начале цикла, многие из них рассчитаны именно на один цикл, поэтому нужно обеспечить себе возможно больший запас времени.

Будьте внимательны! Во время схваток и контакта с неисправными станциями из трюма может выпасть раббокс или артефакты.

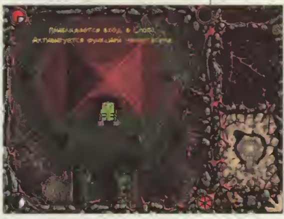
При использовании Бут Сектора — не оставляйте артефакты в брошенных вами мехосах. Вернувшись из очередного путешествия к другим мирам, вы можете найти на месте стоянки только кучу обломков.

Не используйте Бут Сектор до того момента, когда вы посетите зскейв в первый раз после его (БС) получения — лишитесь своего мехоса со всем накопленным добром.

Если уж очень хочется что-нибудь припрятать — смотайтесь на Виксов, бросьте зто что-нибудь на остров. Чужие там не ходят, все будет в сохранности.

Если обнаружите, что у вас образовалась целая свита навязчивых "последователей", которые, к тому же, все время в вас постреливают — уделите им пяток минут, раздолбайте раз и навсегда. Иначе они будут таскаться за вами из мира в мир, из зскейва в зскейв.

Вместо того, чтобы тратить время на перезарядку Горб-генераторов — продайте разряженное устройство и прикупите такое же с полным зарядом. Не ленитесь обшаривать встречные тайники. Помните, что все сооружения подозрительно правильной формы могут содержать начинку. На Глорксе тайники имеют форму больших плоских округлых камней. Если тайник не открывается — значит у вас недостаточно высок показатель удачи. Тайник на Коксе имеет уникальную систему открывания — клавишу пробела нужно жать не возле тайника, а на указующей на него стрелке.



Миры Фострала, Глоркса и Некросса имеют форму сильно вытянутых цилиндров. Все остальные –шарообразны. Именно поэтому вы можете колесить по ним сколь угодно долго в любом направлении.

Запоминайтесь не часто, а очень часто. Причем в разных слотах.

Помните, что в игре есть две основные альтернативные концовки (вариант "Счастливчик" — не в счет). Это означает, что с определенного момента ваши действия становятся необратимыми.

На момент написания статьи в природе существует патч 0.1, который можно скачать с сайта разработчиков — http://www.kdlab.com. Пропатчить игру очень даже рекомендуется, с его помощью исправляются некоторые несущественные и некоторые очень существенные огрехи. В частности, исключается образование на вашем счету отрицательной суммы денег при покупке уникального мехоса. Снимается принудительное ограничение на fps (которое было установлено равным 20 вне зависимости от мощности компьютера), что повышает плавность скроллинга. Добавлены альтернативные пути получения ключей на некоторые миры.

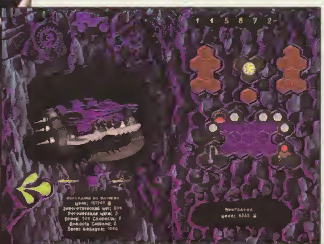
Путевые зарисовки непутевого вангера

Кто я? Что я? Зачем? И что я делаю здесь, в присутствии зтого восьмиглазого? И откуда я знаю, что зто глаза? И откуда я вообще что-нибудь знаю?

Вопросов так много, что сознание, или что там у меня, скручивается в воронку, где вовсю шустрят частицы, из которых состоит отражение окружающего мира.

Откуда-то вылазят чьи-то воспоминания о комплексах ощущений и прочих философиях, но я гоню их прочь, упорядочивая в условиях неполноты информации, обволакивающий меня микрокосмос.

Оно говорит, что он — Липкий, советник Подиша, зскейва на Фострале... И сообщает мне, наконец, что есть я — комочек слизи, отвергнутый всеми



стручками. Который выброшен вовне, наверх, пылить дороги в мехосе своем со странным ником "Кислый Монк". Впрочем, обозвать это название странным будет неправильно, здесь абсолютно все так названо. Нимбус, флегма, махотин, злик — сначала нужно запомнить сами слова, их сочетанья , логику употребления, а причинно-следственные связи образуются позже.

Восьмиглазый продолжает что-то бурчать о недоношенности моей персоны, о том, что не дано мне осознать-постигнуть картину мира и что судьба явит мне благосклонность, послав стремительную смерть. Ведь вангеры — все звери, прикончат конкурента при первой же возможности. Заметив, что я все еще торчу пред ним и терпеливо слушаю весь этот бред, он умолкает. Ненадолго. Видно принял какое-то решение. И действительно, очередная булькающая белиберда завершается конкретикой, первым заданием — нужно отвезти в какой-то Инкубатор какой-то нимбос. "Священный Инкубатор", "вкусный нимбос"... Который нужен для продленья рода этих тварей, зовущих себя элиподами.

И, напоследок, перспектива роста и карьеры — служи добрягам-элиподам и обретешь ты деньги-бибы, новые мехосы и тайное знание. Зачем мне это самое знание на фоне незнания основ устройства локальной системы бытия непонятно, но, по крайней мере, это все-таки какая-то цель.

* * *

Загрузил нимбос в трюм, прикупил простейший махотин и выскочил на поверхность.

Да, ничего себе вляпался... Вступил, так сказать...

Подобьем бабки: я — вангер, и это ни о чем мне пока не говорит. Я не понимаю, как я оказался в этом металлическом гробу, я только знаю, что без него мое существование прервется. То там, то здесь проносятся другие мехосы — кто целеустремленно чешет по маршруту, кто просто роется на местных помойках, кто охотится на себе подобных.

У меня нет возраста, пола, цвета глаз и волос. Зато на циферблатах в кабине маячат показатели авторитета и удачи. Не то, чтобы очень (на фоне стобалльной шкалы), но для начала, наверное, сойдет.

Мехос, который Кислый Монк, попался вполне скоростной и маневренный. Низкорослый, что позволяет выстрелами из махотина взрывать встречные скопления темно-зеленых грибов. И почему только их нельзя выдрать с грибницами, раз и навсегда?

Фострал отливает всеми оттенками зеленого, в канавах и протоках переливается фрактальными разводами жидкость. Вода? Вода. Оказывается я могу какое-то время находиться на глубине, причем при этом успевает зарядиться мой махотин.

Странен этот мир, с постоянно "плывущей" гаммой оттенков. Геометрически представляет развернутую поверхность вытянутого цилиндра. Если проехать за предел левого края — появишься на правом. Там и сям разбросаны так называемые "тайники", в которых можно поживиться разного рода добычей, главным образом — боеприпасами. Вот только проникнуть в некоторые не удается, видать, удачи не хватает.

Жадно впитываю впечатления и новые знания. Какой же полезной штукой оказался компас — стоит в нем выбрать нужное место, как появляется баг-указатель направления, рядом с которым пляшет значение дальности.

Хм, что такое коридоры?.. Исследую странную звезду с красными лучами. Езжу вокруг и поперек. Ничего не происходит, мой мехос просто отбрасывает в сторону. Без информационного вливания мне эту загадку не решить.

Мелкий аппарат рухнул на излете прямо на крышу моего Монка. Мне-то ничего, чуть-чуть крыша поехала, а вот мелкий взорвался. Что удивительно — датчик авторитета теперь показывает на пять единиц больше, чем до столкновения. Может сбой прошел от сотрясения?

Пробираюсь все дальше и дальше вверх. Проехал сквозь небольшой тоннель со светящимся поперечным кольцом. Вроде ничего не произошло, только крыша Монка сама собой распрямилась.

Задаю компасу цель — Инкубатор, и послушно двигаюсь вослед красному багу. Вот он закрутился над какой-то крышкой от канализационного люка. Жму пробел на панели управления и проваливаюсь в темноту.

***

Передо мной копия предыдущего элипода, только речь у этой копии еще более странная, чем у оригинала. Зовет себя Пальцем и говорит, что на самом деле его, Пальца, нет вовсе. Что он есть функция стручка. Что связан с Липким постоянно, что даже чешется с ним синхронно. А почесаться эти твари любят — даже конечности у них чесалками зовутся.

Нимбос привел его в восторг, тем более — по такой цене. На радостях он разболтался, нес что-то про каких-то зликов, которых вангеры возят отсюда в Подиш. Детеныши что-ли?

Оборвал речь на полуслове и буркнул, что в Подише не хватает флегмы.

В этом мире, похоже, все придется схватывать с полуслова. Флегма, так флегма. Главное — чтобы платили.

* * *

Забил трюм флегмой, прикупил второй махотин. Выбрался наверх, странно, заезжал вроде в другом месте. Еду обратно в Подиш, попутно исследуя возможности моего Кислого. Оказывается, он еще и прыгать может — на панели управления клавиша Ins под прыжки отведена. Чем дольше ее жмешь, тем больше сокращается пружина под днищем мехоса. Если сам не отпустишь, все произойдет автоматически. Отъехал в сторонку от трассы — потренировался. Прыгал с разных поверхностей, под разными углами, из-под воды. Накувыркался в свое удовольствие, похоже, еще немного

практики — и я смогу прыгать прицельно. Вот только пружина медленно восстанавливает заряд, пару раз скакнул — и приходится ждать.

Несколько раз приземлялся на “спину”, кверху колесами. Пытался раскачивать мехос (клавиши End и PgDown) — иногда помогает перевернуться.

Выбрал более-менее прямой участок, попробовал гнать на повышенной скорости (при нажатом Shift'е). Здорово, аж дух захватывает. А какой столб пыли поднимается!

Странно, но здесь никогда не бывает ветра. Еще более странно, откуда я знаю, что такое ветер, если его здесь не бывает? Откуда я вообще что-либо знаю?

* * *

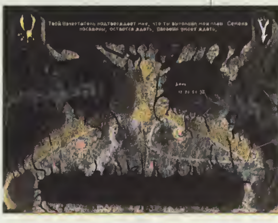
Или мне показалось, или Липкий действительно рад меня видеть. По крайней мере, выражение зтой рожи при виде колб с флегмой вполне можно было принять за улыбку. На зтот раз советник был немногословен. Смысл его напутствия свелся к “Далеко пойдешь...”, хотя было видно, что он сильно в зтом сомневается.

Да, бибов мало, а в шопе я видел весьма привлекательные штуковины. Займусь-ка я банальной спекуляцией. Гружу в трюм нимбос.

* * *

На выезде из Подиша торчит полусфера с прорванным решетчатым верхом. И в ней что-то завлекательно поблескивает, причем зтого чего-то не было здесь еще пять минут назад, я точно помню. Забираюсь на полусферу и проваливаюсь внутрь. Раздается пара щелчков, мехос автоматически всосал в трюм полезные предметы. Жму на рычаг пружины и, прорывая плетение крыши, вылетаю наружу.

Внезапно что-то с грохотом взрывается, Монка подбрасывает и крутит в воздухе. Слышу противный хруст, корпус мехоса трещит. Надо же — повезло, упал на колеса. Потянуло вонючим дымком. Даю по газам, жму на Shift и “делаю ноги”. По моим следам несется громадный мехос, я видел такой в шопе Подиша, не то гребанный, не то клепанный Гроб называется. Денег стоит огромных. Единственная моя надежда — скорость и маневренность. В тесном контакте мне не продержаться против зтой ощетинившейся стволами глыбы и минуты.



Прыжковая тренировка не прошла даром — я уже на параллельной трассе и увеличиваю отрыв. Проскакиваю в регенерирующий тоннель — нет, так не умирают. Авторитет пошел на убыль. Ничего, гробовщик, еще не вечер, еще свидимся.

* * *

Инкубаторный Палец странно возбужден, что-то сбивчиво лопочет. Потеряв нить рассуждения, прошу его повторить помедленнее. Что он и делает. Пытаюсь врубиться, не перебивая, о непонятных словах спрошу потом.

Палец: “Все живое подчиняется законам тела, каждый банч имеет свой цикл. Над всем довлеет Суп Существ, кто не нашел дорогу к Куклам, тот поглощен давно в тиши природы. Смысл цикла злиподов — в возвращении зликов нежных в Подиш. Начало цикла называется Жирогоном. Часть стручков выбирает нижнюю струну и начинает набухать. И зто наслаждение для всех. Нимбос клокочет в теле избранника, и здесь тревога входит в поле зтого стручка. Наслаждение длится вечность — мы в зкстазе! Низкая струна звучит все громче, визг, напор. И сразу тишина, обрыв струны. Зрелый нимбос готов к отправке в Инкубатор, только там он нужен.”

Попытка неудачна — не врубился.

Палец, всем видом выражая презрение, объясняет “на пальцах”: “Процесс появления зликов — тайна злиподов. Задача вангера — дождаться злирекции, начала цикла. Твоя стихия — суетная гонка. Ты получаешь злика — сокровище стручка. Природа так распорядилась, что беззащитен он, да и живет недолго. Для их доставки в Подиш мы и держим вас, пылителей Фострала. Кто станет первым — получает награду и благосклонность злиподов. Но горе вангеру, что не уберег слабую струну — бойся нас тогда. Чавка заключает цикл наш, бодрые злики достигают остывших после жирогона тел. Злики входят в их холодный плен и принимают дар — злипода мякоть. Вскоре весь стручок услышит новую струну, почти такую, как былой избранник, давший нимбос.

Элиподы — хозяева Фострала, смена цвета наверху — отражение нашего цикла в твоих глазах.”

Когда до меня доходит, что речь идет о вариации все той же вечной темы тычинок и пестиков, воспринятая чушь начинает обрастать оболочкой смысла.

Загвоздка в том, что не я устанавливаю здесь правила игры. Хорошо еще, что ближайшая задача прозрачна — я хватаю из чесалок Пальца скрюченный зародыш и бесцеремонно швыряю его в трюм — условия транспортировки специально не оговаривались.

Время — деньги!

* * *

В углу дисплея вижу разделенные слзшем красные цифры — 3/7. Все понятно — семь мехосов несутся на всех парах в Подиш, и я в зтой гонке занимаю третье место. Для начала не так уж плохо. Бросаю взгляд на карту — на ней появились невиданные прежде красные точки. Это мои соперники.

Спортивным благородством здесь не пахнет, разрешено все, что не запрещено. То есть просто все. Хочешь — рули к финишу, не хочешь — убивай конкурентов. Но мчаться в Подиш кратчайшим путем все же выгоднее. Через пару минут впереди замаячили корпуса двух лидеров, которые не поделили узкий проезд. Столкновение спровоцировало обмен дальнейшими самонаводящимися любезностями. Гонка для них отошла на второй план, чем я и пользуюсь, перепрыгивая на полном ходу через сцепившиеся мехосы.

Показатель высвечивает 1/6, видать одному из нас уже не суждено вообще куда-нибудь добраться.

А вот и Подиш — ныряю в разверстую темноту люка.

* * *

Липкий удивлен, но не подает виду. Во взгляде зтих глазищ начинает проскакивать нечто, похожее на уважение. В качестве особого расположения он выплескивает на меня порцию дополнительной информации. Я узнаю о существовании других миров — Глоркса и Некросса. А заодно — кое-что о самих злиподах. О том, что они могут наблюдать за мирами с помощью какой-то линзы. Оказывается, существует целая Цепь миров, в ней Фострал имеет обозначение “F”, а Глоркс — “G”.

Вымершая когда-то раса Софти открыла коридор на новый мир со своего родного, название которого забыто. Тот новый мир и был Фострал. Дальше были открыты коридоры с Фострала на Глоркс и Икспло. Потом — с Глоркса на Некросс. Затем настал Конфликт, а после заварился какой-то Суп Существ. Все зто известно со слов обита-

ющих на Некроссе циксов.

Важно, что коридоры есть, и они соединяют миры. Они вечны, за ними присматривают злиподы (в свою линзу, что–ли?). Каждый мехос содержит в себе спираль, которая позволяет проходить по коридорам. Но коридоры пропускают далеко не всех, для каждого есть уникальный ключ. Софти создали заклинания, коды для спиралей, без знания которых пройти по коридорам невозможно. Элиподы знают ключ на Глоркс с Фострала. Если заслужу — они поделятся и зтим знанием.

* * *

Продолжаю заниматься "извозом" нимбоса и флегмы, попутно прикарманивая содержимое тайников. Бибы понемногу капают на виртуальный счет, подумываю о покупке нового мехоса. Чтобы трюм был повместительнее, да еще пушек хочется, причем таких, чтобы снаряды сами в цель летели.

Обнаружил в шопе табутаски — своего рода лотерейные билеты с заданиями от злиподов. Суть задания сразу неизвестна, ее узнаешь только после того, как оказываешься на поверхности. И уж тут — как повезет. Если задание окажется посильным — получишь прибавление в удаче и оговоренное количество бибов (при возврате табутаска в шоп, где он был куплен). Если же вангер не успевает выполнить поручение к указанному времени, его наказывают снижением показателя удачи.

Постепенно приходит понимание того, что беа возни с табутасками профессиональный рост невозможен.

* * *

В шопе обнаружил громадный контейнер с сидящим внутри злиподом. Попросил меня подбросить до Инкубатора. Я так и не понял своей выгоды, но все же решил помочь. Мало ли, может что и обломится.

Когда расставались злипод пробормотал что–то про какую–то бузину и сунул мне бумажку с непонятным словом.

* * *

Вот я уже и "дваждыпобедитель" злирекции. Липкий проникся уважением настолько, что обучил спираль моего мехоса ключу на Глоркс. Ближайшая задача — посетить Глоркс и вернуться назад к злиподам.

Если останусь в живых — обсудим дальнейшие планы.

Попутно получил новую порцию пищи для мозгов. Речь шла о какой–то нюхе и куклах, которые правят банчами.

После пары часов шепелявой беседы я начал прозревать. Не до конца, но все же.

Куклы — какие–то существа, которые ползают в грунте на приличной глубине. Увидеть кукол вангеру невозможно. Смысл их существования непонятен, но злиподы не могут завязать свой цикл воспроизведения (от жирогона к чавке) без выделяемого куклами вещества. Которое и содержится в так называемой нюхе — грунте, что следует собирать в специальные контейнеры как можно ближе к кукле.

Оказывается, существование всех биосов (злиподов на Фострале, бибуратов на Глорксе и циксов на Некроссе) зависит от соответствующих кукол.

Доставка нюхи хорошо оплачивается.

И еще — злипод сообщил мне одну вещь, на которую я тогда не обратил особого внимания — на Икспло

скрыт от глаз ушедший биос, реализовавший все свои мечты о куклах. Что бы зто значило?

* * *

Готовясь к неизведанному миру Глоркса, я накопил бибов и прикупил Дряхлого Душегуба. Вот зто тачка! Достаточно емкий трюм при недурственной огневой мощи и очень приличной скорости и маневренности.

Зарядил спираль мехоса — станцию зарядки обнаружил при помощи компаса, сначала долго и бестолково ездил поверху, матерясь, что ничего не происходит. Потом догадался — спустился на нижний уровень и заехал внутрь по проходу со стороны реки. Тут–то спираль и засветилась ровным красным цветом.

При наезде на звезду коридора только и успел заметить, как капот рассыпается на мириады частиц. Нет, наблюдать за зтим процессом со стороны все же приятнее.

* * *

Странная тяжесть давит на меня изнутри, такое ощущение, что на выходе из коридора мои составляющие сложились "не по циркулю".

Кругом все обурело и раскоричневелось. Фострал вспоминается почти что как Родина, с его березовой зеленью и грибами. Постой, какие еще березы?

Вспоминаю, что любопытство — не порок, но слишком поздно. Я уже в зскейве под названием ВигБу. Этот бибуратский монстр кличет себя Буравчиком, и мозги у него явно запудрены, осталось выяснить — до какой степени.

Первое, что до меня доходит, так зто то, что о презумпции невиновности здесь не слыхивали. У меня нет какого–то раббокса. Отсюда и вытекают неприятные последствия — я попадаю в разряд беглых вангеров, что служит удобным поводом для конфискации моего мехоса со всеми нажитыми кровью и потом прибамбасами. Из речи "наставника" я уясняю, что мне надлежит: а) бояться; б) изучать Устав; в) бережно хранить зтот самый раббокс, в случае пропажи зтой фиговины последует повторная "рабрикация".

Итак, я — раб. Мои действия контролирует некое Бюро. Убивать меня нецелесообразно, т.к. я все еще в состоянии принести пользу. И даже начать новую карьеру среди бибуратов. Для чего мне выдается 600 бибов и примитивнейший мехос. Так вот откуда берутся местные раффа...

Моя задача — возить героин в Лампассы, а кусты — в Огород.

* * *

Щассс... Всю жизнь мечтал, уже помчался. Выбираюсь из ВигБу на волю, и сразу же тычусь обратно. Продаю свой Доход и прикупаю Моток, который мне кажется поустойчивее. Опять отправляюсь на поверхность и наблюдаю рост авторитета на целых пять единиц. Мелочь, а приятно. Встречные мехосы явно рассматривают меня как средство для получения собственных приятных мелочей. И убежать от них весьма сложно, зато прыгает моя козявка совершенно бесподобно. Да зто настоящая блоха на колесах!

Отпрыгав подальше от кровожадных сородичей, перевожу дух и принимаю решение. Героин героином, он никуда не денется, а вот высказать злиподам все, что я о них думаю, мне не терпится уже сейчас. Да и мехос нужно сменить, что на исхоженном вдоль и поперек Фострале будет сделать значительно проще. Врубаю компас и прыгаю заряжать спираль. Попутно кручу головой по сторонам, зтот мир чем–то схож с Фостралом, но только чем–то. Здесь значительно больше воды, да и тайники устроены по–иному. Чтобы в них попасть нужно нырнуть в специальные водовороты. При зтом желательно не спутать "тайниковые" водовороты с обычными, из которых мелким аппаратам не выбраться. Запаса воздуха не хватит.

Опять на Фострале. Первым делом — прямиком в Инкубатор, он ближе, а мне сейчас важно запомнить складывающуюся ситуацию.

Палец лицемерит: "Привет тебе, авторитетный странник. Полпути преодолел ты на дороге славы. Отныне кукла тайная видна тебе на карте. Дорог она не знает, весь мир ее... Ты, вангер, послужил отлично злиподам, а впереди маячит Глоркс сырой громадой. Но ты не бойся, мы разгадали секрет злобных бибуратов: каждый вангер, попавший к ним, до нитки гол становится обычно. Мехоса лишают и сажают в раффа. Не вздумай появиться в зскейве среднем и в Лампассах. Лучше поезжай к бибурату с длинным носом, уродливый такой. Поковыряй его."

Еле сдержался, чтобы не въехать в эту рожу промеж всех ее восьми глаз. Какого хрена сообщать мне теперь, что прежде всего нужно было порыться в нижнем глорксовом эскейве — в Огороде, что можно было нарыть там оброненный раббокс?

* * *

Шастаю по Фостралу, маршрут, правда, довольно короток: от Подиша к пробитой полусфере-тайнику, и обратно. При достаточно приличной удаче, после нескольких вылазок зарабатываю на нового Кислого Монка.

Пару раз видел странные значки на карте. Выглядят, как обычные мехосы, но заключены в квадратик. Наверно, это те самые куклы, о которых болтал Палец. Они разного цвета, мне встретились красная и синяя. Быть может цвет куклы как-то соответствует цвету мира, в котором обитает связанный с ней биос? Если это так, то "фостральная" кукла должна быть зеленой.

В конце концов, приобретаю очередного Душегуба. Пора показаться на Глорксе, кто там меня махотинами выцеливал?

* * *

Буравчик в ВигБу, при виде подкатившего Душегуба, пытается что-то сообразить, потом сверяется с инструкциями, и объявляет: "Прибыл раб повышенной полезности. Начинаю оформление. Раб, ты выполнял все правила, на твой раббокс наносится метка прораба. Задача — участие в Ядерной Войне и Пипшоу. Инструкции получишь у Гири и Обурца..."

Выполнял все правила, хе-хе... Не было таких правил, которые я не нарушил. Правда, пару героинов и кустов я все-таки развез в Лампассы и в Огород соответственно. Прихватил как попутный груз, надо же было на Глоркс посмотреть. Судя по всему, повышение по службе бибуратской, пришло ко мне с ростом заработанного во время приключений на Фострале авторитета.

* * *

Разрешились еще две местные головоломки. Фостральная элирекция оказалась не единственной гонкой в Цепи миров. Но на Глорксе все организовано несколько по-другому. Время от времени в небе появляется так называемый жабль, из которого выпадают то ядробусы, то пипетки.

После объявления Ядерной Войны все заинтересованные вангеры бросаются собирать эти самые ядробусы. Задача — найти их как можно больше и доставить в Лампассы.

Пипшоу — практически то же самое, только собранные пипетки нужно отвезти в Огород.

Мне так и не удалось стать победителем этих состязаний, да и муторные они какие-то. Но общую тенденцию я понял — чаще всего побеждают не "собиратели", а "охотники" на них. Засада на единственной дороге, пара-тройка выстрелов из тяжелого оружия и из мехосов конкурентов вылетают искомые ядробусы/пипетки.

Не мудрствуя лукаво, я просто занялся целенаправленным повышением авторитета. Не давал никому ни малейшего спуску, обзавелся собственным Клепанным Гробом с самонаводящимися горб-генераторами не самой дешевой разновидности.

* * *

При очередном визите в ВигБу, после обычной чуши про рабов, агентов, Бюро и отцов-наставников, Буравчик сообщил мне ключ к коридору на Некросс.

Одного я не пойму: вроде как этому самому ключу обучают спираль моего мехоса. Почему же при смене мехосов, мой новый аппарат также приобретает все знания старого? Задавать такие вопросы представителям местных биосов бесполезно — их любимый ответ — "Это превыше твоего понимания".

Напоследок, Буравчик мне настоятельно советовал первым делом на Некроссе посетить БиЗону. В Цыпу, дескать, ты всегда успеешь. Ох, неспроста это, чувствую, что неспроста.

* * *

Некросс. Синева преобладает в этом мире. По дорогам ездить неудобно — мешают скопления грибов и прочие препятствия. Основной способ передвижения — по ажурным эстакадам. Запрыгиваешь на такую и вперед, главное — не свалиться.

БиЗона расположена в самом низу карты. Уродина, которая называет себя Цыкатухой, несет какую-то чушь о моей святости и говорит, чтобы я поскорее мчался к Цыфре в Цыпу. Вроде как та должна меня облагодетельствовать по полной программе, наградить сверкающим мехосом и прочими приятными штуковинами. Так много бесплатного сыра?

***

Из заметок на полях:

Если наставник тебе чего-то советует, иногда его стоит трижды послушаться.

Если бы я только раньше сообразил, что Бизону нужно зайти три раза подряд. В этом случае я не потерял бы свой мехос и мне не пришлось бы плясать под дудку Цыфры...

Оказывается, Цыкатуха, принимая настырность за многоопытность, после третьего визита "раскалывается" и раскрывает секрет — Цыфра из Цыпы отнимает у новичков мехос и снаряжение. Чтобы вангер мог сойти в Цыпе за "бывалого", Цыкатуха мажет ему мехос глиной от старой попонки.

***

Цыпа. Еще одна "красавица", неожиданно поплевывающая время от времени во что ни попадя. Зовут Цыфрой, синюшная рожа размалевана всеми цветами радуги, за спиной топорщатся обрезки крыльев.

Большая воображала и болтушка. О любимом кумире — Маленьком цыке может щебетать часами. Ненавидит соперниц из Бизоны.

Встретила меня странным взглядом, от которого мне стало как-то не по себе: "Великий воин, заждалась я тебя. Здесь обретешь ты счастье, с красивыми циксами. Тебя все здесь любят, а особенно я, жена твоя Цыфра. Кстати, ты удовлетворять меня должен. Ты не бойся, так нужно. Может, начнем с поцелуя?"

А сама ощупывающего взгляда

с моего мехоса не сводит. И тарахтит, тарахтит — червяки–злиподы–вонючки, тупорылые жуки–бибураты–дебилы, бизонихи–занозы–отступницы...

Видать, мой мехос ей все–таки понравился окончательно, потому что возможности повлиять на дальнейший ход событий меня лишили.

"Мы хотим преподать занозам из Бизоны урок — познакомить их с Единственным Мужчиной в Цепи — с Маленьким цыком. Но Маленького цыка сейчас с нами нет, поэтому мы выбираем для этой цели тебя, о свято–непорочный вангер. Сейчас самое удобное время, весна, когда глина долго не высыхает.

Мы изготовили мощи Маленького цыка, осталось вложить в него душу. Что может быть почетнее для вангера? Уверена, что бизонихи, завидев нашего Бога, приползут в Цыпу на урок. Но мы не примем их всех сразу. Мы почитаем им попонки на протяжении трех циклов.

Твой же мехос не пропадет, не волнуйся. Недавно один из моих мужей привез пахучих грибов с Фострала, не пристало ему больше на раффа разъезжать."

Я не успел увернуться от прицельного плевка, после которого стало темно.

* * *

Очухался в БиЗоне в присутствии Цыкатухи. Кругом черепки валяются. А Цыкатуха отрывается: "Закончилась суббота, у вангеров работа? Да, весна настала, вот и очередной Маленький цык пожаловал. И где только Цыфра находит таких придурков? Некоторые даже пытаются изобразить внутренний голос, пока их из глины выковыриваешь. Другие, поняв что к чему, не рыпаются. И каково тебе было в этой вонючей статуэтке прокатиться? Ничего не помнишь? Естественно, ты же сидел там внутри.

Имей ввиду, БиЗона — не благотворительный эскейв, и у нас нет возможности снабжать приличным мехосом каждого обманутого тетушками вангера. Но и выкидывать тебя в болото мы не будем, бывает, что такие шустрые ребята привозят нам потом вещицы разные да стройматериал — попонки. Вот только сохнут все попонки быстро — к субботе от них остается пыль да жижа. На том и порешим — вот тебе мехос, и не забывай наведываться!"

Вот так я снова оказался в раффа, вот так снова пришлось пробираться в Фострал колесить по наезженному маршруту от Подиша к ближайшему тайнику. Единственная положительная сторона — рост авторитета по мере смены мехосов на все более и более крутые.

* * *

Цыпа. Цыфра объявляет Цыклоп — гонку в Бизону с Маленьким цыком. Видать очередная порция неосторожных бедолаг попалась. Как и во всех прочих состязаниях, участвуют несколько вангеров. Выиграть гонку не составило особого труда, выбрался на "мосты" и почесал вниз. Как обычно, важнее оказалась не скорость, а правильный выбор пути и аккуратность в прохождении участков.

* * *

Бизона. Цыкатуха приветствовала меня довольно равнодушно, сказала, что ей пригодится глина от привезенной мной разбитой упаковки вангера. Зато я доказал свою состоятельность, продемонстрировав настойчивость в достижении цели и умение. Поэтому получаю ключ на Икспло, мира ушедших биосов.

Все обитатели миров Цепи — рабы нюхи. Которую проще всего собирать именно на Икспло, где обитает множество кукол. Теперь мне понятно, что делать дальше — придется заняться сбором и доставкой нюхи потребителям. Насколько я понял, награды себя ждать не заставят.

* * *

Доставил в Подиш первые 52 порции нюхи. Количество порций значительно больше, чем у меня имеется контейнеров в трюме, наверно, при подсчете учитывается еще и концентрация этой гадости в привезенном грунте. В качестве поощрения Липкий рассказывает мне об уникальных мехосах, которые в ломанном виде пылятся в запасниках эскейвов. Сегодня я узнаю, что "Звездочка" — деталь от "Винтокрыла".

* * *

49 порций нюхи развязывают язык Цыфре. Она так рада за меня, так рада. Я такой толковый муж — это что-то. Кстати, "Тяжелая железка" предназначена для "Жабы". Вот умора!

* * *

Липкий в восторге, на моем счету уже целых 100 порций. Говорит, что ему чесалок не хватает, чтобы перечислить все мои славные деяния. В качестве премии — обучает спираль моего мехоса ключу на Виксов. Вроде как там находится некий ценнейший предмет, который сможет существенно облегчить мне жизнь.

* * *

Виксов неприветлив. И это мягко сказано, местная разновидность акульего племени разрушает мехос за несколько "укусов". На острове гербовидной формы подбираю искомый артефакт, который носит название "Бут Сектор". И сразу же уношу ноги.

* * *

"Бут Сектор" оказался странной штуковиной, даже не знаю, пользоваться мне им или нет. При нахождении в мире с эскейвом, она позволяет перенестись из мехоса в эскейв. Мехос при этом остается без присмотра, за время моего отсутствия его в состоянии раздолбать любой раффа. Вместе со мной в эскейве оказываются и все мои сбережения, очевидно в этой Цепи действует "сквозная" банковская система безналичных расчетов.

Таким образом, я получил возможность прикупить второй мехос. И как же мне перетащить в него тот же раббокс?

Липкий в Подише обещал присма-

тривать за мехосами, пока я буду носиться по мирам в поисках кузовков, но, по-моему, он врет. Получив нюху, злиподы забывают обо всем на свете.

* * *

Гружу в свой "Клепанный Гроб" куккиш и отправляюсь на отлов куклы. Я уже понял, что куклы не водятся в мире одного с ней цвета. Поищем зеленую "фостральную" куклу на Глорксе. Искать долго не пришлось. Тормознул, когда отметка на радаре приблизилась к мехосу почти вплотную. Достал куккиш из трюма и забросил словно сеть. Куккиш зажегся желтым светом — добыча попалась. Наехал на него, подобрал в трюм. Тут-то на меня и насели все, кому не лень. Эх, мужики, где вы раньше были? Мне сейчас не до вас, авторитет и без вас зашкаливает за покрасневшую сотню единиц. Ныряю в коридор и рулю к Подишу.

* * *

При виде полного куккиша с Липким чуть удар не случился. Я сразу становлюсь Великим Вангером, Лучшим Пилигримом Цепи и самым большим другом всего злиподного банча. Противно смотреть на зту жирную тварь, которой не терпится облизать свою куклу наедине.

Только теперь до меня начинает доходить некоторая необратимость ситуации. Жирогон больше не нужен. Нюха больше не нужна. Нарушается устаканившийся образ жизни злиподов. И неизвестно еще, хорошо зто или нет по большому счету.

А, что рассуждать, платят — лучше не бывает, кукол еще много, заказчики ждут.

* * *

Реакция Цыфры на появление куккиша с вожделенной куклой была предсказуемой. Воспев хвалу Маленькому цыку, без направляющей роли которого здесь обойтись просто не могло, она незамедлительно провозгласила себя лучшей женой лучшего из вангеров. В Цыпе объявляется суперпраздник, кукла отныне будет носить мое имя. Если я хочу посетить Арк-А-Зной, то мне открыта теперь туда дорога. А вот ключ на Бузину я получу, если привезу достаточно нюхи... Непонятное по тупости заявление — на кой нужна нюха, если источник нюхи ворочается на привязи? Но споры здесь неуместны, будет ей нюха.

* * *

Поставка нюхи в ВигБу на Глорксе идет полным ходом. Узнаю о том, что "Ерунда с зубчиками" является запчастью от "Червонца".

Поставлено 70 порций, 154 порции... Буравчик прослезился и сообщил ключ на Кокс. Чтобы я оттуда смог сигнализировать о приближении врагов. Очень умно, я всю жизнь мечтал услужить прозорливому Бюро именно таким способом.

* * *

Во время очередного сбора нюхи на Икспло натыкаюсь на тайник — раздвижную пирамиду. Внутри — "Тележка" от "Песколаза".

Здесь же есть огромная пирамида Плобс, вход в которую активируется функцией Начертателя. Какого еще Начертателя? Странное слово.

* * *

Цыфра при виде 90 порций нюхи аж затряслась и полезла было целоваться, но снова вспомнила про флегму злиподов. Сплюнула и сказала, что я вырос в ее глазах достаточно, чтобы получить знания о проклятых мирах. Не исключено, что смогу там уцелеть...

Наверно зто означает, что моя спираль теперь знает ключ на Бузйну. Посмотрим — всему свое время.

* * *

Кукла прибыла в ВигБу — зто что-то. Я запомнил речь растроганного Буравчика слово в слово. Это как песня: "Свершилась вековая мечта бибуратов о полном и окончательном завершении цикла Прогресс. Об зтом думали герои, умирая на стадионах. Об зтом думал я, отправляя кусты на исправление. Об зтом думало само Бюро, воспитывая агентов. И вот, когда враги начали поднимать голову, когда токсик почти смешался с водами Глоркса, явился простой вангер, которого когда-то пригрело и приютило Бюро... И рухнули в одночасье планы врагов, им осталось только бессильно хлопать чесалками и разбивать о выпученные глаза свои попонки. Снова взлетели высоко Жабли над Глорксом, и бибураты сказали решительное "Нет" проискам сухотрупов."

Я чуть было не вошел в роль окончательно, я почти уже прослезился.

Буравчик продолжал: "Много сил было затрачено Буравчиком на воспитание пламенного борца за дело бибуратов, много циклов пролетело, прежде чем он проникся любовью к уставам и инструкциям, и, наконец, стало возможным спланировать зту блестящую операцию.

Стратегический гений Буравчика, и бесконечное обурение подопечного агента, вдохновляемого, опять-таки, Буравчиком, принесли счастье в зскейвы Глоркса. Вперед, вангер, к вершинам подвигов и свершений под руководством Бюро и Меня!

Бюро отмечает нас высшими наградами. Я получаю постоянный пропуск в хранилище с нюхой, моим именем будет назван один из обвалов Глоркса. В честь Буравчика будет утоплено десять преступников-раффа. Ты же поощрен грамотой за участие в операции "Прощай, Прогресс". Теперь тебе будет, что вспомнить."

* * *

Навещаю огород Обурца. В шопе прикупаю симпатичную Липурингу. Удача прыгает на 50 единиц, за такое никаких денег не жалко.

* * *

Липкий в Подише возрадовался при виде Липуринги почти столь же бурно, как раньше при виде куклы. И, похоже, не собирается мне ее возвращать. Нда... Простота хуже воровства... Пытается подсластить ситуацию — сообщает мне, что возле коридора на Глорксе есть тайник, куда я теперь могу попасть. Вот удивил...

Недалеко от Инкубатора, рядом с Горб Генератором в большом круглом тайнике нахожу "Коробку" — деталь от "Последнего из могикан".

* * *

Отправляюсь на Арк-А-Зной и беру там Начертатель. Вот так запросто — еду и беру...

Как вспомню — так вздрогну. Слишком много там подземных тварей, которые по силе воздействия будут покруче, чем акулы на Виксове. Несколько таранов — и мехос начинает разваливаться на глазах. В общем, удачной оказалась не то десятая, не то пятнадцатая попытка.

Но овчинка определенно стоила выделки.

* * *

При виде Начертателя в глазищах Цыфры прорезалось что-то похожее на уважение. Она тут же сообщила, что зту палку создали Софти для охоты на расплодившихся бибов. Которые так боялись зтого инструмента, что от одного его вида падали замертво. Уцелели самые бесчувственные, от которых позже и произошли бибураты. Оказывается, родом Начертатель с Икспло. И если его туда свозить, можно будет узнать кое-что интересное. Неужели я не знаю, что родина есть абсолютно у всего на свете?

* * *

Забрался на самую макушку большой пирамиды на Икспло. Применил функцию Начертателя "Способность". Пирамида затряслась и раскрылась, поглотив мой мехос.

Внутри со мной установило связь нечто, что назвало себя Парафином, последним наблюдателем потерянной цепи. Говорил он долго и убедительно. Даже слишком.

Мир — загадка. Наблюдатели помнят все, что было, они познали суть. Здесь все под чужим контролем. Кругом одни нули. Возможно, и я — случайный путник-ноль, что нашел Начертатель на дороге, где его обронил

отважный вангер.

Но наблюдателям так нужна мобильная единица. Ведь они уже не существуют в обычном смысле, а им требуется сделать в этой Цепи кое-что архиважное. Им нужен разведчик на Трилле, что не терпит случайных проходимцев. Трилл хитер и опасен, все нули там сразу гибнут.

Вот если я докажу, что достоин... А доказать совсем несложно — нужно раздобыть уникальный мехос.

Не понял, он че — не заметил, что я сюда заявился на "Последнем из могикан"? Куда уникальней?...

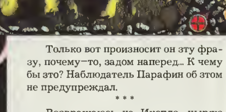
На всякий случай захожу в пирамиду Спобс по второму разу. Так и есть — на этот раз он рассмотрел мою тачку в полный рост. И сразу же обнаружил во мне изюм. Даже высказал предположение, что я не ноль. Но неуверенно как-то. Для того, чтобы полностью поверить в мои способности потребовал, чтобы я смотался на ненавистный ему Трилл, показал его своему Начертателю. И возвратился назад, чтобы обсудить дальнейшие действия.

Почему бы и нет, меня и самого гложет любопытство.

* * *

Трилл действительно опасен. Лавовые озера, исчезающая и возникающая вновь твердь. Огненные шары, устремляющиеся к мехосу отовсюду. Хорошо еще, что у Начертателя есть функция "Оградка".

Мир — небольшой, основная достопримечательность — круг, что при приближении закрашивается желтым и спрашивает: "Предмет, мессия механический, твой где?"



Только вот произносит он эту фразу, почему-то, задом наперед... К чему бы это? Наблюдатель Парафин об этом не предупреждал.

* * *

Возвращаюсь на Икспло, ныряю в пирамиду.

Наблюдатель признал меня за единицу жизни в Цепи. Оказывается, я ему нужен, чтобы отомстить за попранных предков. Те чужие силы, присутствие которых у наблюдал на Трилле — Инферналы, раковая опухоль мира. Вот, что я узнал от него...

В свое время никто не смог пережить Суп Существ, сохранив жизненную энергию спиритов. Никто, кроме наблюдателей. Инферналы явились спиритам в виде высшего разума и дали им разрушительные знания. Они просто-напросто манипулировали наивными софти. Самые сложные спириты почувствовали неладное, но остановить маховик истории не смогли.

Тогда они изолировались от окружающих и стали изучать мироздание. Так появились наблюдатели.

Инферналы воспользовались безрассудностью софти и проложили им дорогу к беспощадным криспо. После чего обе формы жизни были обречены. Инферналы тщательно спланировали Конфликт и его последствия. Нам же оставалось только наблюдать. Мы изучили историю банчей до мелочей, найдя к тому времени форму нематериального существования. Наступила эра безумия. Мы можем только догадываться о глобальных целях Инферналов.

Этот ужас не был случайностью, это был эксперимент, поставленный на двух великих цивилизациях — криспо и софти.

Вангеры — единственные создания, способные творить изменения в цепи. Ты можешь отомстить Инферналам за их вероломство. Ты хочешь знать, кто такие вангеры? Я не могу тебе того сказать сейчас, это может разрушить твою судьбу. Впрочем, я не до конца уверен, что знаю всю правду о вас.

Инферналы, которых никто и никогда не видел, продолжают уничтожать остатки жизненной силы Униванга.

Суп Существ оставил в живых весьма ограниченные создания, которые еле-еле сопротивляются смерти. Но они и вы — все, что осталось от былого величия и мечтаний спиритов. Биосы притворяются и лгут, пытаясь выглядеть жизнеспособными. Этому их научил Суп Существ. Остальные — растворились в хаосе.

Глупые биосы пытаются освободиться от власти кукол, заполучив их к себе в эскейвы. Это блеф!

Они не могут существовать без цели. Некоторые полагают, что в мирах под землей живут Ушедшие Биосы, бессмертные счастливцы, сумевшие заполучить всех своих кукол. Это вранье — тупицы просто хотят своей смерти, не понимая этого. Саморазрушение внутри.

Но их гибель неизбежна — все новые и новые вангеры берутся за ловлю кукол. И я не могу этому противостоять. Банчи с помощью вангеров настойчиво роют себе могилу. Единственный способ хоть как-то приостановить гибель биосов — совершить обратный процесс — расселение. Банчи хотят жить, но природа пока против них. Ты, наверно, уже побывал на небольших мирах? У меня есть план расселить там оставшиеся биосы. Это продлит жизнь цепи, цепь и биосы тесно связаны. Ты заметил, как меняются миры, в зависимости от состояния населяющих их биосов? Жалкие на первый взгляд, эти подземные существа не так просты. Я долго не мог найти связь. Ты пока не поймешь. Причина уходит корнями глубоко. Знай же, что Униванг один во всех своих проявлениях. Выполнить задачу расселения могут только вангеры. Но вы редко навещаете Спобс, а отправиться на Трилл смог только ты. Древние расчеты, наконец, сбываются.

Если хочешь продлить жизнь своего мира и дать нам время на поиск выхода, внимательно выслушай меня. Сейчас в потерянной цепи миров осталось только 7 эскейвов. Нам известно четыре небольших мира, на которых биосы смогут прижиться. Это **Виксов**, **Кокс**, **Бузина** и **Арк-А-Зной**. Да, все они не очень-то приспособлены для обитания существ, но это единственный способ избавиться от влияния кукол!

Биосы живут под землей. Если им удастся обосноваться на новых мирах,

временно они избавятся от вангеров — торгашей, поставляющих им нюху.

Да испытание велико, и многие не выживут. Но мои математические прогнозы говорят, что 1 шанс из 100 у них есть.

При зтом выживший биос окажется свободным от наследия Супа Существ — кукол. А зто длительная отсрочка гибели Унивaнгa.

Ты уже занимался извозом пассажиров из зскейвов. Именно зти смельчаки и станут открывателями новой зры. Ты должен заселить все четыре названных мною мира. Для зтого вывези из каждого зскейва хотя бы одного пассажира. Именно такой минимум необходим для осуществления плана Парафина.

Имей ввиду, что биосы не доверяют всем подряд. Чтобы завоевать у них авторитет — выполняй табутаски, задания банчей. Докажи, что ты достойный служитель жизни. Каждый пассажир, будучи выброшенным на поверхность сразу же закапывается вглубь. На том твоя задача заканчивается. Им уже никто не сможет помочь, кроме них самих и законов бытия. Сам вряд ли ты увидишь расцвет жизни, я присмотрю за поселенцами. Я умею ждать. Когда новые биосы будут складывать легенду о тебе, ты уже будешь далеко. Я покажу тебе путь в иное.

* * *

Липкий при виде Начертателя несказанно удивился — давно уже в Подише не видали ничего подобного.

* * *

Цыкатуха выдала мне запоздалое предостережение, чтобы я не совался в Спобс, где обитает выживший из ума. А также рассказала о случае, когда Цыфра наняла вангера на специальном мехосе "Червонец" для проведения диверсии в норе с токсиком. Диверсия провалилась — мехос застрял и был захвачен. После чего его распродали по частям. Одна из таких деталей — "Молотилка".

* * *

Вот я и на Бузине. Необычный, отчасти опасный мир. Какие-то символы повсюду, и никакого намека на разгадку. Пришлось подойти к проблеме с другой стороны. Завел мехос в центр огромного круглого сооружения, прямо на розовый выступ. Активировал функцию Начертателя "Страус". Мехос зарылся вглубь. А когда "вырывался" обратно на поверхность — подцепил артефакт спиритов "Способ 83 +".

Вот зто вещь! Позволяет путешествовать из между мирами без спирали.

Много позже я узнал, как открывать тайник "штатным" образом. Оказывается, непонятное слово, которое мне сообщил когда-то перевезенный в Инкубатор злипод — не что иное, как пароль для тайника. Составить словарь соответствия символов алфавита и значков особого труда не составит. Все такие пары прорисованы на поверхности Бузины. После зтого наезжаем мехосом на значки, расположенные по периметру тайника в "парольной" последовательности. Признак правильности выполняемых действий — "обработанные" значки подсвечиваются. После наезда на последний значок тайник открывается.

* * *

Цыфра сразу же оценила мое новое приобретение, сообщив мне, что я — лучший из ее мужей, которые, в большинстве своем, такие неумехи, пока токсик довезут — и тот наполовину расплескают.

Теперь, когда у нас есть "Способом 83 +" есть повод зажить на полную катушку!

* * *

Бибураты так обрадовались привезенной мною кукле, что исполнили фирменный бибуратский гимн. Он до сих пор стоит у меня в ушах:

О-а! Возьми ядробус в левую лапу!
А-о! Возьми голову в правую лапу!
Смотри, как высоко летят Жабли!
Слушай, как громко булькают водовороты!
Ы-ы! Сокруши врага-сухопуза!

* * *

Выполнение задания Наблюдателя оказалось достаточно несложным. Возможность перевозить "чемоданы" с представителями банчей я получил после того, как выполнил для соответствующих зскейвов хотя бы по одному табутаску.

Вскоре семь контейнеров с несчастными пилигримами перекочевали на четыре оговоренных мира. Надеюсь, что их подвиг оказался не напрасным.

* * *

Парафин и не пытался скрыть радость. И выдал новую порцию для размышлений.

"... Прибыл все тот же вангер! Тот самый, существование которого я вычислил еще до Маленького цыка смешливых цикс. Твой Начертатель подтверждает мне, что ты выполнил мой план. Семена посажены. Остается ждать, а Парафин зто умеет. Теперь я вижу твою преданность, единица жизни. Мы дойдем с тобой до самого конца. Наконец я могу поделиться с тобой самыми сокровенными знаниями.

Наблюдатели давно выяснили, что мир, в котором мы находимся, в определенном смысле, не существует. Я не могу тебе объяснить точнее, зто скорее ощущение, чем строгий факт. Здесь бессильна даже Математика!

Устремляясь в глубины устройства мира, каждый раз мы обнаруживаем там... ошибки! Эти аномалии — повсюду, но заметить их только можно, высвободившись от иллюзий. Мы смогли зто сделать.

Каждая наша попытка изменить ход вещей натыкалась на противодействие. Сопротивление самой природы. Пока все, что мы знаем точно — наш мир пронизан присутствием какой-то внешней воли, способной изменить любые законы. Мы называем зти явления Инферналами. Ты уже был на Трилле и что-то видел, но Начертатель показывает нам, что ты ничего не помнишь. Жаль.

Причина зла , окутавшего наш мир, кроется именно в Инферналах. Но мы ничего не знаем о них.

Как наблюдатели, мы можем строить только гипотезы.

Наиболее вероятная из них основывается на финальной деятельности софти-спиритов.

Мы уверены, что биологическая природа самих софти и инсектоидных криспо, была настолько различной, что никакой генетический синтез в рамках той реальности был просто невозможен.

Суп Существ возник по другим причинам, наблюдатели не смогли смоделировать процесс в своих лабораториях.

Это означает, что были изменены сами физические законы нашей реальности.

Я не могу изложить тебе все подробности относительно Инферналов. Но мы подозреваем, что во вселенной есть сила еще более могущественная, чем инфернальное присутствие. И мы можем попытаться дать ей знать о нашей жизни и об ужасах зтого анклавного мира.

Это все, что можно сделать. Только односторонняя передача информации.

Как ее расценят Там — неизвестно. Возможно, мир будет реанимирован.

Я добавил в твой Начертатель новую возможность. Ты можешь воспользоваться ею только один раз.

Она превращает Начертатель в маяк передающий сигнал неведомым И-И — так мы зовем Тех Других.

Это чрезвычайно упрощенное объяснение нашего изобретения. Мы работали над ним половину вечности.

Сейчас я вижу, что ты — именно тот, кому мы можем доверить зту Архи-Задачу.

Возьми свой измененный Начертатель и поезжай на Трилл. И там, откуда ты слышал странные голоса — оставь Маяк. Это единственная обнаруженная нами точка, связывающая из-

мерения.

После этого ты уже не сможешь посетить Спобс без Начертателя. Но мы имеем шанс встретиться.

Где-то в цепи остался предмет последних спиритов "Способ 83+", их тайное изобретение, не успевшее утилизироваться любопытными софти. С его помощью ты можешь попасть на хМок, герметичный мир, куда не ведут коридоры.

Это все, что мы знаем. Этот мир как-то связан с проходом на родной миром софти.

Наблюдая над природой цепи, наблюдатели пришли к выводу, что наша цепь может оказаться не единственной.

И сердцем этих пространственных мета-сплетений является Земля. Иногда я чувствую, что где-то там остались и другие наблюдатели. Найди их.

Прощай , Вангер.

* * *

Что ж, сказал "а", нужно говорить "б". Отправляюсь на Трилл и устанавливаю маяк. Делаю это следующим образом — активирую опцию "гипермаяк" в меню Начертателя, достаю его из трюма и бросаю на желтое окошко. Подтверждение достигнутого эффекта — лава застывает и мир становится мертвенно белесым.

* * *

В цепи миров открылся доступ на хМок. Отправляюсь туда. В центре, на круге взял упаковку с "танкацидом". Весьма агрессивная жидкость, чем я и пользуюсь. Ставлю мехос на желтый круг и, щелкнув правой клавишей координатного устройства на емкости в трюме, выливаю танкацид. Желтый круг разъеден, что открывает доступ к нижнему уровню. Спустившись на него, расстреливаю красный фонарь. Выпрыгнув наверх, забираю из центрального круга штуковину под названием "Спумия".

Возрождение у меня в кармане. Теперь я должен покончить с собой, что может быть проще. Отправляюсь на Трилл и погружаю мехос в лаву.

* * *

Я снова в Подише. Липкий торжественно и чуть-чуть печально изрекает: "Свершилось, я слышал легенду о Вангере, летящем сквозь века. Минуя линзы наши. Я таю, прибыл Бог цепи, безусловный странник. Я уже забыл, когда встречал подобный случай — явление Души. Спумия восстала.

Тебе, прошедший все на свете пилигрим, открылся коридор в неведомое. Он посреди Фострала, неведомый другим стоит. Тебе одному он открыт, изведай, что за ним. Прощай, легендарный вангер, ты сложнее всех в Цепи. Мы не увидимся уже. Ты не вернешься, ибо избран для отчета.

Помни своих друзей, пугливых Элиподов. Ныне ты — Другой. Прости за все, что было. Ступай..."

Прикупаю старый добрый Кислый Монк, ставлю на него махотин. Дую на заправку спирали, а оттуда — к коридору на Землю. Поехали!

* * *

Один из возможных вариантов, позволяющий добраться до конца игры проработан. Что станет с вангером после попадания в коридор? Не скажу, сами узнаете. Наблюдатель, был ли он до конца откровенен и правдив? Вот в чем вопрос...

А если бы все сложилось по-другому? Что еще за "механический предмет", о котором спрашивал "инфернальный" круг на Трилле? Сразу после установки маяка этот круг замолчал навсегда.

Да и мир Кокса остался неисследованным, а ведь любопытно узнать, в чем его "изюминка"...

Что ж, есть повод вызвать сохраненную игру. Вернемся к моменту, предшествовавшему разговору с Парафином.

* * *

Первым делом нужно исследовать Кокс. Побывал там на "Последнем могиканине". От коридора начинаются стрелки-указатели. Пошел по ним, вскоре очень быстро стемнело и... мехос стал разрушаться. Еле успел телепортироваться на Некросс. Пока тыкался "могиканином" по узким проездам и эстакадам, понял, что лучшим выбором для Кокса будет летающий "Винтокрыл". Сменял на него "могиканина" в Цыпе.

С летающим аппаратом дело пошло веселее — полетел вдоль разметки, вскоре после наступления темноты добрался до первой лампы — свет вернулся в мир. Но ненадолго. Опять начал гаснуть, опять включился при прохождении очередной лампы. Последней точкой, которая включает свет навсегда стала тройная стрелка. После этого открылся тайник, в котором я взял "Механического Мессию".

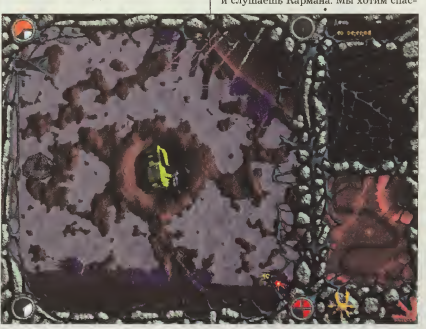
Мир Кокса пройден.

* * *

Некросс: поменял винтокрыл обратно на более мощного "могиканина". Пора на Трилл.

* * *

На Трилле поставил мехос на круг с желтым окном. Круг немедленно отреагировал на Механического Мессию (ММ) и сообщил: "Обнаружен новый Разум! ММ соприкасается со мной. Здравствуй Разумный! Ты на Трилле и слушаешь Кармана. Мы хотим спас-



ти тебя и всех разумных от гибели. Мы помогаем всем разумным.

Ваш мир постигла ужасная катастрофа. Твой мир умирает.

Мы — разумные добрые существа из другого мира. Мы не можем прийти сами — мы Другие. Но мы знаем, что нужно сделать для сохранения разума Унивангa 3/8.

Ты можешь спасти свой мир сам. Мы изучаем миры и спасаем их силами самих обитателей. Те, кто не двигаются и живут под землей умрут. Ситуация критическая, но ты можешь их спасти.

(Для продолжения общения пришлось нажать на клавиатуре клавишу Tab).

Они попали в зависимость от существ, живущих под землей. Разумные проигрывают, ибо они не вечны. Они называют своих богов куклами и мечтают их поймать. Их желания трудны, но трудновыполнимы. Сами они не могут поймать их, т.к. неподвижны под землей.

Чем дольше они живут своей болезнью, тем больше их внутреннее разрушение.

Разумные могут освободиться от зла кукол, только заполучив их в свои руки. Их единственный шанс — это ты. Твоя задача — истребить всех кукол. Но сам ты не можешь это сделать, уничтожение куклы доступно только ее подданным. Твоя задача — соединить кукол со страждущими. Обретя всех своих кукол, разумные вновь обретают себя. После того, как ты спасешь разум своего мира, тебе нужно будет спасти самого себя. В твоем мире действует сила, победившая предков. Ее нужно уничтожить.

Но сделать это сможет только тот, кто очистит мир от кукол. Поспеши! Контакт прекращен. ММ контролирует реальность."

* * *

Что ж, пришлось отправиться на Фострал, чтобы еще раз сменить "могиканина". На этот раз — на проверенный "Клепанный Гроб", в трюм которого без проблем помещается куккиш.

Отлов кукол оказался делом несложным, благо миров, где они водятся — всего четыре. Три обитаемых и Иксплo.

Вот только после того, как все куклы были доставлены в соответствующие эскейвы, миры будто вымерли. Все стало белесым, а разноцветные мехосы окрасились в желтый цвет.

* * *

На Трилле меня успокоили: "Ты выполнил свою задачу, все куклы ушли навсегда. Вместе с ними ушли и Разумные. Такова была их воля — там им будет хорошо. Ты очистил и изменил свой мир. Мы ценим каждую крупицу разума во веленной. Ты сделал правильный выбор.

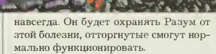
Теперь карман расскажет тебе, как избавить мир от корня безумия. Любой Раздельный разум рано или поздно проходит через испытания. В недрах разума появляется его маленькая часть, стремящаяся к разрушению окружающего мира. Очень давно это произошло и с твоими прототипами, называвшими себя Софти. Кризис совпал с Прозрением — другим этапом в эволюции разума. Лучшая часть Софти, называвшаяся Спиритами, вывела свой разум на новую ступень. Но некоторые из Спиритов не сумели противостоять потрясению перед неизведанным, и в их разуме поселилось зло. Они назвали себя Наблюдателями. Они тщательно все продумали. В их план входило уничтожение всех форм разума своего мира и они почти этого добились. Они уединились, ссылаясь на склонность к созерцанию бытия и пассивность перед природой. Но на самом деле они действовали. Суп Существ был ими спланирован и осуществлен. Им оставалось лишь подождать, когда куклы постепенно уничтожат остатки разума.

Наблюдатели не могут сами убивать, они изменили свою телесную природу, чтобы пережить темное время. Но они могут долго ждать, они победили время. Они смогли спрятаться даже от нашего взора. До успешной реализации их плана осталось совсем немного, но они не предусмотрели одного — нашего вмешательства.

Благодаря тебе, Разумный, куклы уничтожены и оставшийся от софти и криспо разум временно спасен.

Но Наблюдатели хитры и найдут способ до них добраться. Поэтому ты должен идти до конца и найти способ избавиться от них самих.

Механический Мессия, я вижу, что твой носитель на это способен. Я , карман, обучаю тебя новому умению. Мы не хотим никого полностью уничтожить, даже такое злое проявление, как Наблюдатели. Мы верим, что эту болезнь можно вылечить, но на это нужно время. Мы будем с ними долго разговаривать. Мы, кажется, нашли путь блокировать Наблюдателей полностью от внешнего мира. Учти, что эта операция требует жертв, ММ уйдет от тебя



навсегда. Он будет охранять Разум от этой болезни, отторгнутые смогут нормально функционировать.

Ты должен найти Наблюдателей, активировать ММ, и поместить его в самое сердце их логова. Если мессия почувствует их присутствие, Наблюдателей окутает тьма.

Без ММ мы больше не сможем общаться, но мы не хотим терять такой Подвижный Разум как ты — мы можем сотрудничать и очищать другие миры. Единственный путь к нам лежит через родной мир Софти. Ключ к нему находится в Спумии — сокровище древних спиритов. Спумия находится там, где ты еще не был. И не бойся умирать с ней.

Отправляйся в нелегкий путь, твой мир — в твоих руках. Мы ждем тебя на Земле, вангер!"

* * *

На Иксплo — открыл Начертателем пирамиду и забросил внутрь активированный (функция "чернозем") ММ. Над пирамидой опустилась тьма. В Цепи миров стал доступен хМок.

* * *

Посетил хМок, где раздобыл Спумию. Точно таким же способом, как описан выше.

Переместился на Трилл, нырнул в лаву.

* * *

Пустынный Подиш, в котором оставлено для меня сообщение : " Тому, кто возродится здесь. Коридор на Землю для тебя открыт. Сбылась легенда о Последнем Вангере. Ты здесь возник и отсюда отправишься вовне. Элиподы не застали этот миг..."

Прикупил Монка, зарядил спираль и, с чувством выполненного долга, нырнул в открывшийся коридор на Землю.

* * *

Что было дальше? Не хочу лишать вас удовольствия самостоятельно поломать голову над смыслом последовавших сообщений :)

P.S. Существует еще одна, наиболее простая и неинтересная концовка игры, которая активируется функцией Механического Мессии "Счастливчик".

Дмитрий Житков

MECH COMMANDER

События в игре разворачиваются во время вторжения Федеративного Содружества (крупнейшее государство во Внутренней Сфере) на территорию клана Дымчатых Ягуаров, планету Порт Артур. Если вы увлекаетесь литературой Battletech, то зти названия скажут вам о многом. Для непосвященных же - небольшой зкскурс в историю.

После развала Звездной Лиги генерал Александр Керенский, командир регулярной армии, увел подчиненные ему военные силы за пределы Внутренней Сферы. Впоследствии зто событие стали называть Исходом. Армия Звездной Лиги осела за рубежами Периферии, где Александр Керенский попытался создать новое государство. Его империя очень быстро распалась в огне междоусобных войн, дав начало кланам. Ну, а Внутренняя Сфера - зто термин, исходно обозначающий обитаемые миры, присоединенные к Звездной Лиге в середине 2700-х годов. Государства, владения и пиратские группировки, расположенные сразу за пределами Внутренней Сферы, именуются Периферией.

Тактика

В Mech Commander каждый сможет выработать свою стратегию ведения сражений. Несмотря на линейность сюжета, результат выполнения миссии всегда разный. В частности, зто зависит от того, достались ли вам (или не достались) подбитые роботы противника. В такой ситуации сложно советовать что-нибудь конкретно, поэтому позволю себе только несколько наставлений общего плана.

Итак:

Старайтесь захватывать вражеские базы, так как для вас зто означает заполучить не только укрепление, но и, как правило, Mech repair bay (починка роботов). Чтобы зто сделать, надо сначала выманить оттуда всех роботов вместе с танками. Организовать зто можно классическим образом: самый быстрый в команде робот забегает на территорию базы, и быстро возвращается назад к своим. Погоня вам обеспечена. Второй способ - простая диверсия. Например, когда робот, оснащенный Jump jet, захватывает Turret control.

Большие группы противника уничтожайте с помощью Air strike. Чаще используйте цистерны с горючим, так как роботы/танки, находившиеся вблизи от того места, где рвануло, как правило, долго не живут. Опасайтесь небольших поселков, которые представляют собой заманчивое место для засады.

Очень важным моментом является вооружение робота, поэтому старайтесь комбинировать орудия так, чтобы ваши машины были универсальными (многофункциональными).

Миссии

В связи с тем, что прохождение многих миссий особой сложности не представляет, мы решили разобрать только самые-самые среди них.

Операция 1
Миссия 2

Задачи: захватить припасы в полевом лагере на юго-западе, освободить пленников (используя APC), пригнать APC в точку звакуации. Для того, чтобы узнать местонахождение тюрьмы, потребуется захватить передвижной штаб противника.

Сожгите лес неподалеку от места высадки и выйдите на дорогу. Уничтожив легкие машины и танки, направляйтесь на юго-запад. Мост желательно взорвать с помощью Large Strike. Это позволит вам выиграть время перед боем с Hollander II. Постарайтесь также захватить передвижной штаб. Одновременно с его захватом откроется кусочек карты, и вы увидите тюрьму и охраняющих ее Commando. Hollander II уничтожается только совместными усилиями всех ваших роботов.

Миссия 4

Задачи: уничтожить штаб клана, защитить здание недалеко от точки выброски, пробраться в точку звакуации.

До начала миссии разделите команду. Два робота могут охранять Support Building, а остальных посылайте на вражескую базу. Постарайтесь уничтожить патруль у моста - после зтого вы сможете застать защитников базы врасплох. Желательно захватить Turret Control (управление башнями) и Gate Control (управление воротами). Рядом с базой пасутся несколько Uller. Если вам неохота атаковать в лоб, обойдите базу с востока и уничтожьте бензовоз. Его взрыв разнесет генератор, питающий башни злектрознергией.

Операция 2
Миссия 3

Задача: уничтожить конвой.

Внимательно изучив карту до начала миссии, вы увидите, что конвой идет на юго-восток на свою базу. Миссия будет провалена, если они попадут за стены форта. А что, если взорвать ворота укрепления и поставить вместо них любого робота? Никто никуда не едет, и вы спокойно уничтожаете врагов. Просто и со вкусом.

Операция 3
Миссия 2

Задачи: уничтожить два индустриальных комплекса, убрать Major Piotrev, разнести главный генератор в точке 3.

Продвигаясь к точке 3, захватываем передвижной штаб оппозиции. Засекаем базу, и идем уничтожать генератор. Постарайтесь выманить противника за пределы базы. После зтого вам останется только взорвать два индустриальных комплекса.

Миссия 5

Задачи: защитить HQ, Sensor Control и оба генератора.

Миссия сложная. Рекомендую попробовать тактику затыкания бреши. Расшифровываю: если враг прорвался на территорию базы - быстро его уничтожаем, а остальных, за периметром, не трогаем. Базу штурмуют: четыре Firestarter (восток); два Uller, Centurion, три Hunchback, два Cougar (юго-восток); пять танков (север); три Hunchback, две Catapult и пять ракетных установок, оснащенных long range missile (запад).

Оружие

Наименование	Перезарядка, сек.	Ущерб	Вес, т.	Кол-во патронов, шт.
Pulse Laser	1,75	1,00	6,0	—
Short Range Missile	4,00	1,00	3,0	62
Laser	5,00	2,00	4,0	—
Streak SRM Pack	4,00	2,00	5,0	62
Heavy Flamer	7,50	5,00	8,0	—
Heavy Autocannon	7,50	15,00	19,5	13
Large Pulse Laser	2,00	2,00	12,0	—
Large Laser	5,00	4,00	9,5	—
Autocannon	5,00	6,00	15,5	40
PPC	7,50	7,50	12,0	—
Long Range Missile	10,0	1,25	4,0	24
Light Autocannon	2,0	1,00	9,5	100
Light Ultra Autocannon	1,33	1,00	11,0	112
Large ER Laser	5,00	4,00	11,0	—
ER PPC	7,50	7,50	15,5	—
Gauss Rifle	5,00	7,50	16,5	—

Примечание: "C/" перед названием оружия означает, что перед вами его клановый вариант, отличающийся меньшим весом и увеличенным боезапасом.

Сенсоры

Наименование	Вес, т.	Дистанция, м.	Назначение
Sensor (Basic)	0,0	350,0	Радар
Sensor (Intermediate)	0,5	437,5	Радар
Sensor (Advanced)	1,0	525,0	Радар
Guardian ECM	1,5	525,0	Глушитель радаров
Beagle Probe	1,5	—	Детектор отключенных роботов и элементалов.

Примечание: "C/" перед названием электроники означает, что перед вами сенсор кланового производства, отличающийся меньшим весом и увеличенным радиусом действия.

Движущаяся техника федеративного содружества

Название	Вес	Броня	Скорость, миль/ч.	Вооружение
Swiftwind scout car	5	легкая	21	Сенсоры
Pegasus light scout tank	15	легкая	21	3 SRM Pack
Refit Truck	35	легкая	18	—
Minelayer	40	средняя	18	—
Minesweeper	40	средняя	18	—

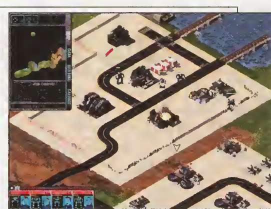
Элементалы

Отборная тяжелая пехота Кланов. И мужчины и женщины отличаются гигантским ростом. Результат целевых программ генетического отбора. Большая физическая сила необходима пехотинцу для того, чтобы носить специальные боевые доспехи, совершенствованием которых занимается каждый Клан.

Роботы

Название	Класс	Скорость, миль/ч.	Броня	Вес, т.
Commando	легкий	27	легкая	25
Firestarter	легкий	27	легкая	30
Raven	легкий	27	средняя	35
Hollander II	средний	24	средняя	45
Hunchback	средний	18	средняя	50
Centurion	средний	18	средняя	55
Catapult	тяжелый	18	тяжелая	65
Jagermech	тяжелый	18	средняя	70
Awesome	штурмовик	18	тяжелая	80
Atlas	штурмовик	15	очень тяжелая	100
Uller	легкий	27	легкая	30
Cougar	легкий	27	средняя	35
Hunchback II C	средний	18	средняя	50
Vulture	тяжелый	24	средняя	60
Loki	тяжелый	24	средняя	65
Thor	тяжелый	24	средняя	70
Mad cat	тяжелый	24	средняя	75
Masakari	штурмовик	18	тяжелая	85

После названия робота всегда стоит индекс A, W или J. Они обозначают: A - усиленная броня, W - усиленное оружие, J - прыжковые двигатели.



Операция 4
Миссия 3

Задачи: захватить HQ, уничтожить всех роботов, защитить Turret Control.

Быстро бежим через юго-западную базу противника к точке 1. На захваченной базе занимаем круговую оборону. Сначала подойдут пять Hunchback и три Vulture. Потом начнется, мягко говоря, ад с участием нескольких десятков Uller.

Миссия 4

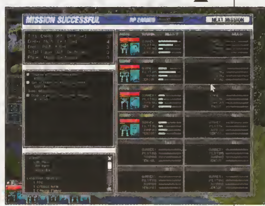
Задачи: захватить индустриальный комплекс, защитить индустриальный комплекс, уничтожить всех врагов.

Движемся на юг и уничтожаем два Thor и несколько Loki. Следуя по дороге, находим Mech Repair Bay. Идем прямиком к индустриальному комплексу. Уничтожаем на подступах к базе десять Firestarter и пять Hunchback. Израсходуйте Airstrike на танки.

Операция 5
Миссия 3

Задачи: уничтожить всех врагов, захватить и оборонять четыре oil derrick'a, отбить HQ.

Осторожно - кругом взрывчатые вещества! Движемся в центр карты. Там захватываем HQ, и ремонтируемся с помощью Mech Repair Bay. Далее методично захватываем oil derrick'и. Самое главное - активно, но с опаской, использовать цистерны с горючим. Один неосторожно брошенный окурок может привести к полному фиаско. И еще - не забудьте оставить робота у второго слева oil derrick'a. В тот момент, когда ваши ребята будут оборонять восточную вышку, с юга выйдет пара Commando и Mission будет Failed. Удачи!



начало в предыдущем номере

Alrick[ASP]

Dominion
Storm over Gift 3

продолжение

SCORP

Миссия первая: ***Skeleton Crew***

Задания: обнаружить базу землян, "обесточить" базу и уничтожить ее.

Проще простого. Даже базу не надо строить. Ведите свой отряд к верхнему левому углу карты и разносите все, что там есть. Далее, подавляя слабые попытки сопротивления, двигайтесь на юг, где расположена база землян. Так как вы уже уничтожили единственную Power Plant - база не функционирует - Autocannon не стреляет, войска не производятся. Дабы побыстрее завершить зто благородное дело, можете захватить здание Technoid'ом, а затем продать.

Миссия вторая: ***Round About***

Задания: построить базу, уничтожить вражескую базу.

Миссия не предоставит вам особых проблем. Стройте базу, делайте отряд из пятнадцати - двадцати базукаменов и ведите их не северо-запад. Там уничтожайте охрану Matter Well'a и стройте Refinery. Продолжайте строительство армии, а уже имеющийся отряд ведите к левому верхнему углу карты. Здесь разберитесь с небольшим отрядом врага и поворачивайте на юг, где уничтожьте все вражеские юниты и постройки. Не позволяйте построить врагу вторую Refinery. Тем же маршрутом подведите построившуюся на базе армию и, объединившись, нападайте на базу. В первую очередь уничтожьте оставшиеся Power Plant'ы, затем юниты, а потом все остальное.

Миссия третья: ***Queen's Arrival***

Задания: построить базу, разведать Matter Well'ы, уничтожить землян.

Стройте базу, разведайте и используйте Matter Well на юге. Для защиты базы постройте три Autocannon Tower'a. От атак Breach Maker'ов они будут защищать очень хорошо. Ну, а для встречи танков постройте отряд ракетометчиков. Отбившись от атак и накопив три-четыре тысячи ресурсов, тяните энергию на юго-восток к Matter Well'y. Первым делом постройте линию обороны севернее колодца, а уж затем стройте третью Refinery. Следующее, что вам надо сделать - освоить еще один Matter Well в правом нижнем углу карты. Для этого ведите находящегося около колодца разведчика на северо-запад до обрыва. По разведанной территории можно протянуть цепочку Umbilical'ов. Вот теперь надо думать о нападении на вражескую базу. Стройте Weapon Plant, двадцать танков и атакуйте. Внимание, в первую очередь, обращайте на Breach Maker'ов, затем на Autocannon Tower'ы и Refinery.

Миссия четвертая:
Queen Awakens

Задания: построить базу, обнаружить базу землян, уничтожить землян.

Развивайте базу до строительства Heavy Dron'ов. Перекройте проход к вашей базе на севере Energy Beacon'ами. Также постройте десяток ракетометчиков для защиты от танков. Тяните энергию на восток, где в скором времени образуется Matter Well. Вражеского разведчика пропустите, не нужно его уничтожать. В этом случае вражеские танки будут стремиться на восток мимо ваших Energy Beakon'ов. Их можно без проблем уничтожить включив и выключив два раза энергетическую стену между Beacon'ами. После строительства второй Refinery обзаведитесь Weapon Plant'ом и стройте танки. Отрядом в двадцать танков двигайтесь на север, где дезинтегрируйте небольшой отряд, после зтого направляйте танки на восток по берегу водоема. Ваша задача - уничтожить Refinery и близлежащий Umbilical. После их разрушения ставьте третью Refinery. Далее, стройте тридцать танков и два моста: один - на островок, второй - в тыл врага. По этим мостам проводите армаду танков и уничтожайте землян.

Миссия пятая: ***Sand Castles***

Задания: построить базу, обнаружить и захватить Matter Well'ы Merc'ов, уничтожить Merc'ов.

Создайте отряд из десяти Heavy Dron'ов и, объединив их с первоначально выданным вам отрядом, отбейте Matter Well к востоку от вашей базы. Затем стройте защиту, основываясь на Energy Beacon'ax. Вскоре появится еще один Matter Well на юге вашей базы.

Нападайте на противника отрядом в десять танков. Сперва уничтожьте у него самую левую Refinery. Охраняет ее пара тяжелых шагающих роботов и две Autocannon Tower. Разобравшись с ними, стройте там свою Refinery, или захватите уже имеющуюся. После зтого атакуйте базу через правый вход - там нет охранных башен. Порядок уничтожения - как всегда - сперва то, что стреляет, затем Refinery и оставшиеся строения. Вражеский Headquarters находится в правом верхнем углу карты. Его уничтожение тривиально.

Миссия шестая: ***Snow Storm***

Задания: построить базу, обнаружить и уничтожить второстепенные базы Merc'ов, напасть на главную базу Merc'ов и уничтожить ее.

Постройте десять Heavy Dron'ов и ведите "разведывать" Matter Well

на запад от базы, отстреливая по пути вражеских пехотинцев. Построив вторую Refinery, перегораживайте левый проход Energy Beacon'ами и возводите третью Refinery к северо-западу от базы. Четвертый Matter Well находится на востоке от третьего, но необходимо уничтожить охраняющий его танк. После того, как все вышеперечисленное вы выполнили, стройте несколько Colony и по одному Weapons и Semiconductor Plant. Возле Energy Beacon'ов ставьте Telepad и штук пятнадцать танков для обороны. Далее пятнадцатью танками атакуйте вражескую базу на севере. Сперва перережьте энергию на западе - на берегу за деревьями спрятан Umbilical. После этого перебейте небольшую охрану базы, захватите то, что хотите, и уничтожьте ненужные вам строения.

Следующая база - на северо-западе. Для начала атакуйте базу тридцатью танками. Тут не имеет особого значения, что уничтожать - разрушайте все подряд. Пока ваши танки бесчинствуют, продолжайте строительство юнитов. После того, как вы уничтожили все в левом верхнем углу карты, ведите отряд(ы) в левый нижний и завершайте миссию.

Миссия седьмая: ***Thives***

Задания: быстро построить базу и атаковать недоделанную базу Merc'ов, уничтожить Raider Boss'ов, ограничение времени - на все про все у вас 45 минут.

Очень легкая миссия. Стройте Main Plant, Power Plant, Colony и Headquarters. Отбейте ракетометчиками Matter Well к северу от вашей базы и постройте Refinery. Далее производите Heavy Dron'ов в неограниченном количестве и нападайте ими на вражескую базу в левом верхнем углу карты. Главная ваша цель - Refinery и Main Plant. Другие строения можете не трогать. Потом ведите войска в правый нижний угол карты, где находятся сбежавшие Boss'ы. Как только вы их уничтожите, миссия закончится.

Миссия восьмая: ***Lost Souls***

Задания: построить базу, уничтожить армию Merc'ов, опасайтесь Widow Maker'ов.

Стройтесь, разведайте два Matter Well'a. Один - на западе, другой на юго-востоке. Уничтожив по пути мелкие отряды противника, перебирайтесь на южный остров, на востоке которого располагается еще один колодец. Затем обзаведитесь Chassis Plant'ом и производите кучу Queen'ов. Стройте мост на юг и защитите подход двумя Autocannon Tower'ами. Отрядом

в пятнадцать Queen'ов нападайте на форпост Merc'ов на юге. Расправившись с ним, пятеркой танков разведайте левый нижний угол карты - там совершенно беззащитная Refinery, которую можно заразить приехавшим на Digger'е инженером. Следующая ваша цель - база в правом нижнем углу карты. На нее хватит пятнадцати-двадцати Queen'ов и как минимум парой инженеров в Digger'е. Инженерами разрушайте Main Plant, а Queen'ами - Refinery. Остальные здания можно захватить и продать. Оставшаяся база в левом верхнем углу карты абсолютно беззащитна перед отрядом в десять Queen'ов.

Миссия девятая: ***Small Problem***

Задания: построить базу, обнаружить базу Darken'ов и уничтожить ее, обеспечить защиту от атак с воздуха.

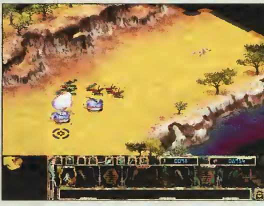
Первым делом производите десять Heavy Dron'ов и ведите их на северо-восток разрушать мост. Затем срочно отводите их назад под защиту двух Autocannon Tower'ов, которые к тому времени должны уже быть построенными. После этих действий стройте мост на юго-восточный остров, где вы найдете третий Matter Well. Освоив его, начинайте строительство армии. Вам понадобятся три Queen'a для захвата еще одного острова. Для этого тяните энергию на север и стройте там мост. После того, как Queen'ы перейдут по мосту, свой мост продайте, пока к вам никто не заявился. Ведите эту троицу на северо-восток, где находится Primary Target - мост. На проходящие войска внимания не обращайте, время распылить их на атомы еще будет. Уничтожив мост, зачищайте остров от врага, опять стройте туда мост и осваивайте Matter Well. Не забудьте также построить две Autocannon Tower'a для защиты от ВВС противника.

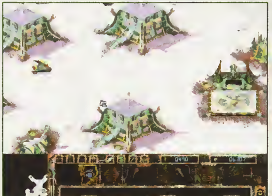
Остается наплодить десять-пятнадцать Queen'ов и восстановить первый разрушенный мост, защитив его четырьмя Autocannon Tower'ами. Отражаем волну нападающих и разрушаем вражескую базу Queen'ами. Больше в этой миссии вам делать нечего.

Миссия десятая: ***Disappearing Act***

Задания: построить базу, обнаружить базу Darken'ов, уничтожить Darken'ов.

Начало миссии очень важно. Если вы чего-нибудь сделаете не так или чуть промедлите, то можете сразу начинать миссию заново. Стройте отряд Heavy Dron'ов и посылайте их на север, не доходя до края карты примерно на два экрана. Пока они идут, стройте Refinery на востоке от первой и тяните энергию на север до третьего Matter Well'a. Загородите проход на восток Energy Beacon'ами. После этого тяните энергию дальше на север, перегораживайте еще один проход Energy





Beacon'ами и нападайте на два танка уже пришедшим на место отрядом. Постройте Autocannon Tower и поставьте их в том месте, куда прилетят самолеты противника. Если враг начнет танками атаковать ваши Beacon'ы, выберите "Быстрого Оленя", стрельните из базуки по танку, и быстро уводите его в тыл. Как только танк окажется между Beacon'ами, остается только два раза включить Energy Wall. Повторять эту операцию можно сколько угодно. Теперь стройте семь Queen'ов и ведите их на северо-восток где займите оборону между водоемом и проходом к центральному Matter Well'у. Подведите к ним энергию, постройте ряд Energy Beacon'ов, позади которых расположите Autocannon Tower'ы. Освойте Matter Well, постройте поближе к линии фронта Telepad и стройте Queen'ов. Далее пятеркой Queen'ов выносите Refinery в правом нижнем углу карты и нападаете на главную базу. Десять-пятнадцать Queen'ов в силах справится с этой задачей.

Миссия одиннадцатая: ***En Masse***

Задания: построить базу, уничтожить врага.

Во время строительства Refinery разведайте Matter Well на западе. Освоив его, стройте десять Heavy Dron'ов и отбивайте еще один Matter Well, расположенный севернее второго. Далее, ни на что не отвлекаясь, отгородитесь от врага Energy Beacon'ами. А в тылу не помешает поставить пару Autocannon Tower. В восточном водоеме имеется островок с Matter Well'ом, которому самое время начать приносить вам ресурсы. Построив около линии фронта Telepad , делайте одну Queen и отбивайте колодец в правом верхнем углу карты. Затем обороняйтесь и стройте двадцать Queen'ов, которыми нападайте на окопавшегося врага на северо-западе. Подавив вооруженное сопротивление, поворачивайте на юг и уничтожайте вражескую Refinery. Подводите энергию, стройте Telepad , ремонтируйтесь, пополняйте армию и нападайте на охрану Refinery в левом нижнем углу карты. Разделавшись с ней, ведите войска на север, где вы можете растерзать еще одну Refinery. Вражескую базу в левом верхнем углу карты можно уничтожить пятнадцатью Queen'ами.

Миссия двенадцатая: ***Frigid End***

Задания: построить базу, уничтожить врага.

Разведайте Matter Well южнее вашей базы и стройте отряд Heavy Dron'ов. После того, как вы разовьетесь до Autocannon Tower'ов, нападайте на танк и мортиру, которые стерегут выход с плато. Уничтожив их, немедленно перекрывайте проход на запад Energy Beacon'ами и стройте позади них две автопушки. Особенность: они не должны стрелять в противника, когда тот подберется к Energy Beacon'ам вплотную. Создав более-менее приличную оборону, осваивайте еще два Matter Well'a: один - чуть северо-западнее второго, другой - в правом нижнем углу карты. Затем стройте десять Queen'ов и ведите их на запад. Поворачивайте на север на первом "перекрестке" - вы должны выйти прямо на охранные вышки противника. Уничтожив все стреляющее, двигайтесь дальше и разрушайте вражескую Refinery. Ведите в тот район энергию и стройте сперва Autocannon Tower'ы, а уж потом пару Refinery. После этого, двадцатью - тридцатью Queen'ами нападайте на Refinery, расположенную на юго-западе от последних двух. Покончив с этим делом, ведите отряд на запад, где расположены еще две вражеские Refinery. После их разрушения атакуйте северную базу. Разрушить ее вы можете тем отрядом, которым в данный момент располагаете. Еще несколько строений противника находятся на севере, но они совершенно беззащитны, и вы с легкостью закончите сценарий за Scorp'ов!

MERC

Миссия первая: ***Do Or Die***

Задания: построить базу, уничтожить землян.

Постройте Main Plant, Power Plant, Colony, Refinery и произведите тридцать Heavy Dron'ов. Этим отрядом уничтожьте базу землян на востоке и их самих.

Миссия вторая: ***Out Of Frying Pan***

Задания: построить базу, уничтожить маленькую базу врага на вашем берегу, не допустить уничтожения андроидов которые поступят в ваше распоряжение; на главной базе врага инфицировать Main Plant, Refinery, Weapons Plant и Headquarters; указанные строения ни в коем случае не должны быть уничтожены или захвачены.

После постройки Colony ставьте строительство Heavy Raider'ов на беспрерывное производство. Всех их сразу отправляйте на восток отстреливать рвущихся на вашу базу пехотинцев. По мере возможности передвигайте линию фронта дальше к вражеской базе. Одновременно с этой операцией вы должны освоить Matter Well в правом нижнем углу карты. После того, как вы наткнетесь на Energy Wall, заразите один из Energy Beacon'ов выданным в начале миссии Android'ом. Оставьте в том месте отряд из пятнадцати - двадцати ракетометчиков и отправляйтесь разрушать вражескую базу в левом верхнем углу карты. Двадцатью базукаменами вы вполне в состоянии совершить это дело. Главная проблема при этом - охраняю-

щие базу танки. Ими займитесь в первую очередь. После уничтожения базы стройте Refinery на месте разрушенной вражеской. Пришедших Android'ов оставьте в покое в том месте, куда они пришли - при действующей охране их никто не тронет. Отправьте тридцать Heavy Raider'ров через мост уничтожать охрану основной вражеской базы. Как и прежде, первым делом выносите танки. Уничтожив на базе все, что шевелится, расположите отряд около Main Plant, дабы никто из нее не вышел. Теперь пошлите в Refinery, Weapon Plant, Headquarters и Main Plant по андроиду. Как только каждый дойдет до места назначения, миссия завершится.

Миссия третья: ***Conquering Hero***

Задания: построить базу, уничтожить врага.

Постройте небольшое количество Heavy Raider'ов для охраны базы. Освойте Matter Well на востоке и преградите подходы к вашей базе Energy Beacon'ами. Не забудьте про нижний ход ко второй Refinery. Тактику обороны применяйте как в десятой миссии за Scorp'ов. Наладив оборону, стройте пятнадцать Heavy Raider'ов и атакуйте небольшое подразделение противника чуть западнее выхода с базы. Далее пройдите по мосту в левый верхний угол карты, где постройте Refinery. Выведите отряд с острова и уничтожьте мост. Пятнадцатью ракетометчиками атакуйте Autocannon Tower южнее вашей базы. Пройдя еще чуть-чуть к югу вы обнаружите Umbilical'ы, которые вам необходимо уничтожить. Теперь западные охранные башни не действуют, и их можно уничтожить без особых проблем. После выполнения этого дела тяните туда энергию и около стройных рядов Breach Maker'ов ставьте две Autocanon Tower'a - указывайте им цели и, после уничтожения всех мортир, продавайте их. Несколько танков на юге выносите Heavy Raider'ами. Теперь еще один Matter Well окажется в вашем распоряжении. Пришло время строить танки. Проведите необходимые апгрейды и поставьте Weapon Plant. Затем пятнадцатью танками уничтожайте охранные башни, а еще пятнадцатью - саму базу.

Миссия четвертая: ***Smokin***

Задания: построить базу, отрезать врага от ресурсов, уничтожить врага.

Отрядом, выданным вам в начале миссии, атакуйте четырех PVH около Matter Well'a на севере. Стройте десяток Heavy Raider'ов и огораживайтесь Energy Wall'ом - для обороны хватит. Двадцать ракетометчиков отправляйте на север от выхода с базы - вы найдете вражескую Refinery. Уничтожайте ее и не забудьте про Umbilical, иначе враг снова ее отстроит. На базе создавайте еще один отряд, который двигайте на запад до края карты, где уничтожайте Umbilical, затем идите на юг атаковать охрану Matter Well'a. Отводите отряд в закуток на восток к еще одному Matter Well'y. Ведите к нему энергию, огораживайте Energy Beacon'ами и только после этого стройте Refinery. Далее, стройте пять танков и ведите их к Matter Well'y в левом нижнем углу карты и действуйте как и с предыдущим Matter Well'ом - сперва Energy Wall, затем Refinery. Следующий отряд из десяти танков направляйте к Matter Well'y, расположенному к северу от третьей вашей Refinery. На этот раз постройте только Refinery - защищать ее вы будете танками. Также пятью/семью танками уничтожьте охрану двух Matter Well'ов в северо-восточной части карты. Постройте две Refinery и начинайте неограниченное производство танков - ресурсы вам позволяют. Двадцатью танками уничтожьте несколько вышек около западного входа на вражескую базу, а пятнадцатью завершите начатое. Затем творите на вражеской базе что хотите - враг не в силах вам чем-нибудь помешать.

Миссия пятая: ***Forgiven***

Задания: быстро построить атакующие силы, сдерживать атаки противника пока не обнаружите Titan Crowler'ы, уничтожьте Titan Crowler'ы.

Легкая миссия. Начало классическое - десяток Heavy Raider'ов для защиты и закупоривание выхода с базы Energy Beacon'ами. После этого освойте Matter Well на востоке вашего плато. Можно теперь думать и об активных военных действиях. Для этого постройте пятнадцать базукаменов и ведите их на юго-запад, где нападайте на одиноко легкого шагающего робота. Далее сместитесь чуть ниже, где в скором времени должен появиться Matter Well. С этого момента все свежеотстроенные войска направляйте в этот район, т.к. после того, как вы построите там Refinery, враг будет направлять все силы на ее разрушение. Скопите там не менее пятидесяти Heavy Raider'ов. Отбив атак шесть/семь, ждите вражеских Titan Crowler'ов. Но с имеющимися у вас войсками у них не будет ни единого шанса.

Миссия шестая: ***Retribution***

Задания: построить базу, уничтожить врага.

Стройте десять пехотинцев и, объединив их с остальными юнитами, атакуйте охрану Refinery на юге, которую в свою очередь захватите Android'ом. Затем стройте Semiconductor Plant, тяните энергию на запад и начинайте огораживать место вашего будущего моста Energy Wall'ом. Затем стройте мост, и разведайте левый верхний угол карты. Обнаружив Matter Well, стройте Refinery без обороны - враг будет тупо переть через мост и между вашими Energy Beacon'ами. Следующим шагом будет возведение Weapon Plant'a. Подготовьтесь к строительству моста около второй Refinery - постройте Telepad и штук семь танков. Теперь возводите мост, а танками защищайте возведение Energy Beacon'ов на другом берегу. Далее следует расчистить путь с захваченного плацдарма на северо-восток, где расположен Matter Well. Что с ним делать вы уже знаете :)

Подготовительный этап закон-

чен - ресурсов для строительства мощной армии достаточно и оборона функционирует, как ей и положено. Но враг еще силен, и главную базу просто так не возьмешь - необходимо лишить его ресурсов. Для этого двумя отрядами по десять танков (или одним в двадцать) разрушайте Refinery в правом нижнем углу карты. Также не забудьте заглянуть западнее разрушенной Refinery - там притаилось довольно опасное соединение противника. Следующей целью для вас будет Refinery южнее вашей третьей. К ней также придется подъехать отрядом в двадцать танков. В последующем регулярно нападайте на главную базу отрядами в пятнадцать танков и враг будет разбит! На голову!

Миссия седьмая: ***Deep Freeze***

Задания: построить базу, уничтожить врага.

Ведите войска на юг, где находится Matter Well. Перекройте входы на базу Energy Beacon'ами и стройте десять Heavy Raider'ов. Вдоль правого края карты тяните энергию на юг до водоема. Идите туда же построенным отрядом и уничтожайте двух ракетометчиков. Теперь в той "нычке" держите ими оборону и стройте Refinery и Armor Plant. Ставьте там Telepad и стройте пятнадцать War Walker'ов. Уничтожайте вражескую Refinery на западе и занимайте очередную оборону. Обрабатывайте Matter Well, доводите число War Walker'ов в отряде до десяти и ведите их на север, а потом на запад по дороге. Чуть севернее дороги вы найдете еще один Matter Well. Разработайте его, протяните энергию на северо-запад, где также постройте Refinery. Построив Armor Plant, создайте отряд из восьми мортир. War Walker'ов ведите в ущелье южнее предпоследней Refinery и уничтожайте все юниты. Затем разведайте одним юнитом дорогу дальше. Встретившиеся вышки уничтожайте мортирами. Затем заходите на плато и War Walker'ами. Уничтожайте там все строения, в число которых войдет попадет также Refinery. Последнюю Refinery уничтожьте мортирами из-за стены восточнее вашей предпоследней Refinery. После этого атакуйте базу противника отрядами War Walker'ов. Но не посылайте все войска в бой - к врагу поступит подкрепление, кроме того, у него в наличии имеется два Titan Crowler'a. После того, как вы все на базе уничтожили, проверьте левый верхний угол карты - там наверняка притаилось несколько вражеских юнитов.

Миссия восьмая:
Best Served Cold

Задания: найти ущелье с Matter Well'ами и построить там базу, уничтожить врага.

Выходите из ущелья, куда вас забросили создатели уровня и заходите в другое на северо-востоке. Подготовьтесь к встрече с четырьмя поджидающими вас базукаменами, уничтожьте их и начинайте строительство Main Plant'a. После этого двигайтесь дальше и выходите к двум Matter Well'ам. Стройте базу и перегораживайте проход, по которому вы пришли, Energy Beacon'ами. Теперь вам понадобится всего две вещи - Widow Maker и Telepad , который будет ремонтировать Widow Maker'a и захваченные юниты. Можете также построить парочку Collosus'ов. Отбивайтесь, перетягивайте войска на свою сторону. Накопив достаточно сильную армию, выходите из своего "закутка" и двигайтесь на юг, где уничтожьте отряд, охраняющий узкий проход на восток. Подводите туда энергию, стройте Energy Beacon'ы и Telepad . Отремонтируйте поврежденные юниты, перетяните к себе несколько новых и освойте Matter Well к западу от защищаемого вами прохода. Далее - разведайте как можно больше территории и медленными темпами, постоянно ремонтируясь и пополняя свою армию, двигайтесь к мосту на севере. Особое внимание обращайте на Titan Crowler'ов - этих монстров обязательно захватывайте. Уничтожение базы не представляет теперь никакой сложности - юниты для ее разрушения поставляет она сама. Остается только накопить достаточное количество.

Миссия девятая: ***Nemesis***

Задания: построить базу, уничтожить противника.

Обустраивайте два Matter Well'a на вашем острове и стройте Widow Maker. Затем возводите мост с западного берега и перебрасывайте войска на маленький полуостров. На перешейке стройте Energy Beacon'ы, а в середине полуострова - одну или две Autocannon Tower. После этого Widow Maker'ом захватите Queen южнее Energy Wall'a. Также неплохо на полуострове поставить Telepad для ремонта захваченных юнитов. Теперь приготовьтесь строить мост на юго-востоке острова. Для этого постройте там две Autocannon Tower и двадцать Heavy Raider'ов. После этого стройте мост и ведите отряд по мосту, а затем на юг разрушать мост противника. Уничтожив его, ведите отряд обратно под защиту ваших автопушек - он вам еще пригодится. Теперь освойте три Matter Well'a на новом острове. Следующей вашей жертвой станет Refinery к юго-востоку от вашей базы. Постройте мост на юго-востоке острова с тремя Matter Well'ами и, проведя по нему отряд Heavy Raider'ов, сразу же продавайте. Этот отряд ведите также на юго-восток, где у самого края карты разрушайте пару, тройку Umbilical'ов.

Уничтожив их, тут же двигайтесь на запад, где разрушайте мост. Теперь база абсолютно беззащитна перед вашими войсками. Стройте кучу танков и разрушайте ее к... побыстрее. Если у вас не хватает ресурсов, то можете построить еще три Refinery на освобожденном от врага острове. Теперь беспрерывно производите танки, стройте мост на северо-востоке острова и четвертую, пятую и шестую Refinery. Ведите свою армаду на восток, где разрушайте Refinery противника. Разведайте территорию, найдите предпоследнюю одиноко стоящую Refinery врага и уничтожьте ее. После этого разберитесь с базой в правом нижнем углу карты и завершайте миссию.

Миссия десятая: ***Paranoia***

Задания: построить базу, уничтожить врага. Разведайте Matter Well на юге и постройте там базу. Затем тяните энергию на запад и перекройте выход Energy Beacon'ами. Постройте Autocannon Tower для защиты от авиации и только после этого стройте две Refinery. На юге базы постройте мост на островок с Matter Well'ом, которые немедленно оприходуйте. Произведите Widow Maker и начинайте перетягивать войска на свою сторону. Собрав достаточное количество войск, не менее сорока юнитов, атакуйте базу к западу от вашей. Главная цель - Refinery и Umbilical около нее. Остальное можете оставить в покое. Выполнив эту задачу, десятью захваченными или построенными танками уничтожьте Refinery на юге от выхода с вашей базы. Ехать вам придется почти до края карты. Следующая цель - Umbilical, расположенный на южном берегу небольшого водоема около левого края карты. От вашей базы вам необходимо двигаться на юго-восток. Уничтожив его, атакуйте небольшое ущелье с тремя Matter Well'ами и двумя Refinery. После чего противнику придется довольствоваться одной Refinery. Нападайте на базу в левом нижнем углу карты, и он останется вообще без ресурсов. Потом разрушайте базу в левом верхнем углу и небольшие разрозненные группы врага.

Миссия одиннадцатая: ***Rescue Raider***

Задания: построить базу, спасти не менее половины захваченных врагом Raider'ов, построить Telepad и эвакуировать спасенных Raider'ов.

Ведите энергию на юго-восток и перекрывайте Energy Beacon'ам три прохода к вашей базе. На атакующие ваши Umbilical'ы и Energy Beacon'ы пехотинцев внимания пока не обращайте. Также быстро постройте у каждого прохода по Autocannon Tower. Сперва у верхнего, затем у среднего и у нижнего. Отрядом из десяти Heavy Raider'ов уничтожьте большой шагающий робот к северо-западу от верхнего прохода. После этого освойте Matter Well южнее второй Refinery. Стройте Widow Maker, и в правом нижнем углу карты захватите им два тяжелых юнита. Там же постройте еще одну Refinery. В левом верхнем углу карты отрядом из десяти танков уничтожьте сперва две мортиры, а затем Refinery с Umbilical'ом. После этого ведите отряд на юг, где также уничтожьте Refinery. Восточнее разгромите аванпост двадцатью танками и постройте там три Refinery. После этого десятью Collosus'ами атакуйте базу врага в левом нижнем углу карты. Затем уничтожьте все вражеские юниты и эвакуируйте Raider'ов с ближайшего Telepad 'a.

Миссия двенадцатая: ***Conclusion***

Задания: построить базу, уничтожить врага.

На западе вашего острова стройте одну Refinery, а на северо-западной стороне острова возводите мост. Далее, с другого острова также стройте мост на северо-запад. А уж с этого - на южный остров. На каждом острове вы найдете по Matter Well'у. Теперь с острова, на котором вы появились, перекидывайте мосток на восточный и с него - дальше на восток. Matter Well будет только на втором. Теперь стройте десять-пятнадцать танков, с восточного от вашего первого острова наводите мосты на северо-запад, а со следующего - на северо-восток. Быстро проведите танки, направьте их на северо-восток и уничтожьте мост противника. Около вашего последнего моста стройте защиту от авиации. Далее, разведывайте острова, соединенные вражескими мостами, очищайте их от юнитов и строений противника, стройте Refinery. Не забывайте также снабжать армию новыми танками. Между делом неплохо бы вам построить Chassis Plant. Управившись с этими задачами, подводите войска к северо-восточной части самого крупного из западных островов. Стройте в той местности мост на небольшой островок, с которого перекидывайте мост на северный остров с вражеской базой. Переводите свои танки на него и быстро уничтожайте три одиноко стоящие Refinery Противника. Две - на северо-западе от моста и одна на северо-востоке. После чего нападайте на его базу отрядами по десять Collosus'ов и пытайтесь уничтожить Main Plant. Иначе враг будет отстраивать свои строения на накопленные за минуты вынужденного безделья ресурсы.

Такова последняя миссия. Все. Просмотрите четвертый заставочный ролик и ждите новых real-time стратегий.

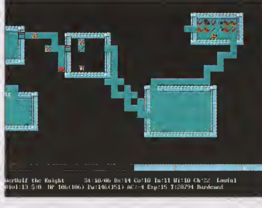
Nethack

WerWolf

На дворе 1998 год. В углу привычно шуршит винтами Pentium II, на экране слащавое многоцветье Windows 98. Во что бы сыграть? Перебираю в голове возможные варианты: Unreal – Deathmatch'иться нет настроения, а singleplaeyr уже поднадоел; Might and Magic VI – пройден раз десять во всех мыслимых вариантах; Starcraft – приелся так, что уже недели две лежит на полке... Во что бы сыграть?

Результат этих "тяжелых" раздумий может показаться нелепым: запускаю Nethack. Искушенный читатель может сказать: или у автора этих строк со здоровьем не все благополучно, или он (автор) никогда не слышал об Ultima, Mordor или Diablo. Спешу заверить: не только слышал, но и являюсь страстным поклонником этих игр, да и с головой, слава Богу, пока все в порядке. Тогда почему же Nethack? Ответом на этот вопрос и призвана послужить предлагаемая вашему вниманию статья.

Сначала немного истории. Оригинальную версию игры в 1981 году создали Jay Fenlason, Kenny Woodland, Mike Thome и Jon Payne. Она называлась Hack и была компьютерным вариантом Dungeons and Dragons. Игра быстро завоевала множество поклонников, так как была единственной бродилкой (rogue), отображавшей происходящее на экране, в то время как другие игры этого класса просто описывали события в текстовом виде. Необходимо отметить еще одну оригинальную особенность игры. Она поставлялась в исходных текстах с предложением изменить или дополнить любой кусок. Результат был ошеломляющим: довольно быстро игра распространилась на все платформы, обрастая при этом новыми возможностями. И, наконец, в 1985 году Mike Stephenson со товарищи объединил разрозненные версии с учетом множества дополнений, и у игры появилась приставка Net. С той далекой поры прошло немало лет, но и по сей день в Usenet продолжается конференция по Nethack, и на шутливый вопрос "Какая игра заслуживает титула игры-всех-времен-и-народов?" можно услышать серьезный ответ "Конечно – Nethack!".



На сегодняшний день существует не менее пяти версий Nethack для PC, но все версии, вышедшие после 1990 года отличаются друг от друга незначительно. Выделяется лишь версия 3.2.2 (1996 год), в которой появилась графика, но пропали некоторые feature, присутствовавшие в предыдущих релизах. Наиболее полной, с моей точки зрения, является версия 3.1 от 93-го года. О ней и пойдет речь.

Сюжет игры прост. После Создания жестокий бог Молох восстал против власти Мардука-Создателя и украл самый главный из божественных артефактов – Амулет Ендора (Amulet of Yendor). От гнева Создателя Молох сбежал в темные пещеры Гехеннома, где и правит теперь. Задача персонажа игры – найти артефакт для своего бога или погибнуть в его славу. Во время поисков, конечно, героя ждут различные препятствия и трудности...

Вроде все знакомо, все как во многих RPG'шках. Но есть важное отличие: Nethack – игра *гиперреалистичная*. Это значит, что любую задачу можно решить различными способами. Например, преодолеть водную преграду можно надев "водоходы", превратившись в плавающего или летающего монстра, перейдя по дну с задержкой дыхания, перепрыгнув, заморозив воду, и еще десятком других мыслимых и немыслимых способов. Добавьте к этому огромное число различных предметов - от консервного ножа (которым, кстати, тоже можно пользоваться далеко не только для открывания жестянок) до магических жезлов, легендарного Эскалибура и доспехов из драконьей кожи. Плюс возможность поболтать с любым встреченным существом, наткнуться на призрак другого персонажа (или на свой собственный :( ) и еще много всего.

Надеюсь, что вышеизложенного уже достаточно, чтобы увидеть оригинальность и впечатляющие размеры игрового мира Nethack. Пожалуй, есть единственное препятствие для ценителей жанра RPG, мешающее с первого же знакомства влюбиться в игру. Это безнадежно устаревший (ха-ха! с 81-го года-то!) интерфейс.

Перелопатив массу информации, ваш покорный слуга так и не смог найти ни одного руководства по Nethack. Попробуем сделать попытку восполнить этот пробел. Заранее оговорюсь: писать полный guide по Nethack'у занятие если и возможное, то уж точно неблагодарное, поэтому речь пойдет о небольшом вводном курсе.

Создатели игры уверяют, что для начала достаточно знать одну команду - ? (help). Это верно, но тогда на освоение управления уйдет от нескольких часов до нескольких дней, а за это время у многих может пропасть интерес. Чтобы упростить процесс знакомства с Nethack приведем краткое описание. Начнем плясать от печки. Прежде чем начать игру, нужно выбрать персонаж. Этот выбор определяет весь дальнейший ход игры, поэтому стоит рассмотреть классы подробно:

Археолог (Archeologist) – исследователь. Лучше других подготовлен для путешествий по dungeon'у. Все характеристики ровные, без перекосов. Возможно, лучший выбор для начинающих.

Варвар (Barbarian) – "тупой и бесстрашный". Очень сильный и толстый, но имеет проблемы с магией и постоянно просит есть. Страшен в рукопашной, но только когда сыт. Из-за косноязычности молится с большим трудом. Короче, на любителя ;)

Пещерный человек (Caveman) – аналог Barbarian'а, но проблему голода решает весьма оригинальным способом: пожирает камни. Правда, гастрономические пристрастия этого гурмана вызывают полное непонимание у окружающих, и они (окружающие) с большой радостью атакуют нашего камнеежку. Очень оригинальный персонаж.

Эльф (Elf) – прирожденный лучник. Быстрый, точный, отличный spellcaster. Зоркий, сильный и наблюдательный. Хорош, откуда ни глянь. Есть, правда, один существенный минус. Какой именно – узнаете во время игры. Скажу только, что пройти Nethack эльфом можно лишь при большом везении.

Лекарь (Healer) – любитель таскать каштаны из огня чужими руками. Слабый боец, Healer, обычно водит за собой неслабую тусовку домашних любимцев, которые и выполняют всю грязную работу – рвут, кусают, жгут и чинят другие непотребства, а наш герой заботится о них, лечит и кормит. Хрестоматийный пример симбиоза из учебника биологии. Правда, эту идиллию иногда пытается нарушить какой-нибудь оголодавший дракон или гигант из бывших союзников, но это мелкие издержки ;)

Рыцарь (Knight) – он и в Африке Knight. Великолепный боец и неплохой spellcaster. Кроме того, нежно любим богом и с самого начала очень хорошо экипирован. Всегда прекрасно защищен и вооружен до зубов. К сожалению, привередлив и требует очень точного управления, поэтому подходит только опытным игрокам.

Священник (Priest) – стиль его жизни заключается в постоянных молитвах. Может добиться от бога всего чего угодно, определяет с первого взгляда не проклята ли та или иная вещь, запросто изгоняет оборотней и вампиров etc. Не проникшегося проповедью прихожанина наш святоша запросто может причастить булавой по голове, благо, силушкой не обделен. Менее универсален, чем Knight,

в большей степени дружит с магией, но тоже весьма не плох.

Вор (Rogue) – быстрый и незаметный. Умеет обращаться с замками и ловушками, но главное – великолепно развивается. В бою здорово бросает ножи и кинжалы. Неплохо обращается с магией.

Самурай (Samurai) – прекрасный воин, самый быстрый из персонажей. Стиль боя – атака. Конечно, биться как Knight, окруженный отовсюду врагами, Samurai не может. Его метод - выманить пару-тройку противников из орды в сторонку, а уж уйти супостатам японец уже не позволит.

Турист (Tourist) – щеголь, совершенно не приспособленный к суровой действительности dungeon'a. Правда, это компенсируется немалым количеством золота, дорогостоящей камерой и наличием кредитной карты. Весьма специфический персонаж.

Валькирия (Valkyrie) – аналог Knight'a. Отличается от него alignment'ом, набором умений и меньшей привередливостью. Достойная дамочка.

Мудрец (Wizard) – маг. Слабый в начале игры, Wizard постепенно превращается в смертельно опасное существо. Этот персонаж имеет, возможно, наилучший выбор возможных тактик игры. Очень сложен в управлении, но весьма интересен.

Теперь несколько слов о характеристиках и умениях персонажа. Часть из них очевидна:

- Strength (сила) – влияет на силу удара, носимый вес и возможность выполнения различных "силовых упражнений";

- Dexterity (ловкость) – повышает шанс попадания по противнику, дает возможность избежать ловушек, понижает вероятность испортить вещь при использовании;

- Constitution (конституция) – влияет на скорость выздоровления, количество HP, режим питания, носимый вес, сопротивляемость к магии;

Intelligence (интеллект) – умение читать, колдовать etc.;

Wisdom (мудрость) – влияет на магическую силу и умение колдовать;

Charisma (харизма) – комбинация обаяния и красноречия, влияет на реакцию окружающих и эффективность молитв.

Кроме перечисленных характеристик каждый класс персонажей имеет свой Alignment (lawful, neutral, chaotic) и специальные умения, различные для каждого класса. Перечислять все умения нет смысла, они весьма разнообразны и будут понятны в процессе игры. ➤➤

The Games: Winter Challenge & The Games: Summer Challenge

Александр Лашин

Жанр Спорт
Издатель Accolade
Разработчик MindSpan
Год 1991, 1992

Не секрет, что спортивные игры в нашей стране излишней популярностью не пользуются. Зачастую, когда несколько любителей виртуального спорта общаются между собой, остальные считают, что они (любители) просто издеваются над окружающими. Возможно, это происходит от того, что управлять как правило приходится всей командой, что и вызывает ощущение одинаковости матчей. Так вот, в этих двух игрушках все совершенно по-другому.

Игры посвящены соответственно зимним и летним олимпийским играм, но футбола-хоккея нет. Покорять вершины мастерства придется исключительно в индивидуальных видах спорта, на лыжах бегать, на коньках или на велосипеде кататься. После 92-го года нечто подобное было только на приставках, если, конечно, я ничего не путаю.

Итак, почему одна статья посвящена сразу двум играм? Все очень просто: движок один и тот же, да и идея серии Зимних-Летних Игр смотрится очень оригинально. Кстати о движке. Он очень красивый (даже сегодня) и частично трехмерный. То есть трассы полигонные, но не текстурированные, а спортсмены, деревья и прочие объекты спрайтовые. Причем отсутствие текстур нисколько не портит игру, зато снижает системные требования. Тогда эти две игры неплохо бегали даже на не самых мощных машинах.

Кстати о скорости. Игра (вы уж простите, что я иногда объединяю две игры в одну) не ускоряется на компах выше «трешки», что не может не радовать. Когда я недавно решил тряхнуть стариной и погонять незабвенный Death Track, меня постигло горькое разочарование. На P2 игра не то что ускорялась, она просто летала на сверхзвуковой скорости. В этих играх такого не будет. Звук неплохо звучал на картах Adlib и Sound Blaster, но тогда они были лишь у богатых буржуинов, а про родной Скрипер не стоит даже упоминать. Сейчас же на SB звук слушать можно лишь держа в памяти дату выхода игры. Управление удобное, если у вас есть геймпад – замечательно, если нет – не расстраивайтесь, на «клаве» играть тоже можно.

О видах спорта. Их много, причем есть даже такие редкие (на PC) как конкур или слалом-гигант. Спортсмены не настоящие, но это тогда никого не волновало, даже интереснее было сделать именно себя и обыграть товарища, ведь игра как нельзя лучше подходила для Hot Seat'a. Да и в режиме одиночной игры играбельность была просто потрясающая, особенно в Winter Games. Summer Games смотрелось несколько вторичной, но и она более чем хороша.

Короче, если вам не довелось поиграть в эти отличные игрушки, то никогда не поздно наверстать упущенное. Что я вам и рекомендую сделать. ▲

^	Показать тип ловушки
^[	Отменить команду
^A	Повторить предыдущую команду
^C	Экстренный выход
^D	Пнуть что-то
^P	Вывести предыдущее сообщение
^R	Перерисовать экран
^T	Телепортироваться (если умеем)
a	Использовать инструмент
A	Снять все доспехи
c	Закрыть дверь
d	Выбросить предмет
D	Выбросить предметы указанного типа
e	Съесть что-либо
E	Оставить надпись на полу
i	Проинспектировать амуницию
I	Показать класс предметов в inventory
o	Открыть дверь
p	Заплатить по счету (в магазине)
P	Надеть аксессуар (кольцо, амулет и т.д.)
q	Quaff, выпить что-то
Q	Quit, выход
r	Прочитать свиток или книгу
R	Снять аксессуар (кольцо, амулет и т.д.)
s	Искать ловушки и секретные проходы
S	Save
t	Бросить что-либо в выбранном направлении
T	Снять один из доспехов
w	Взять в руку предмет (обычно оружие)
W	Нацепить доспехи
z	Вызвать магию из жезла
Z	Колдовать
<	Подняться вверх по лестнице
>	Спуститься вниз по лестнице
/	Показать смысл символа, вызвать топик из энциклопедии
?	Help, вызвать топики помощи
&	Развернутое описание команды
\	Показать исследованные объекты
.	Отдыхать один такт
:	Посмотреть что лежит на полу
@	Включить/выключить режим автоматического поднимания объектов
)	Показать используемое оружие
[	Показать одетые доспехи
=	Показать надетые кольца
"	Показать одетый амулет
(	Показать используемые инструменты
$	Пересчитать золото
+	Список выученных spell'ов
#	Выполнить расширенную команду
#-a	Adjust, переставить буквы экипировки (для удобства)
#-c	Talk, поболтать с кем-нибудь
#-d	Dip, опустить объект во что-либо
#-f	Force, взломать замок
#-i	Invoke, призвать магию из объекта
#-j	Jump, прыгнуть в другое место
#-l	Loot, проверить содержимое коробки
#-m	Monster's special, использовать умение монстра
#-n	Name, присвоить имя объекту
#-o	Offer, принести жертву
#-p	Pray, молить богов о помощи
#-r	Rub a lamp, потереть лампу
#-s	Sit down, сесть на что-то
#-t	Turn undead, напугать призрак
#-u	Untrap, обезвредить ловушку
#-w	Wipe, вытереть лицо и руки

Просто приведем два примера. Archeologist сразу определяет какой именно камень он нашел (рубин, изумруд или крашенную стекляшку), а Wizard - единственный, кто может использовать магическую свирель по прямому назначению.

Итак, выбор сделан. Что дальше? А дальше – вперед и вниз во славу своего бога (кстати, пантеон богов в Nethack тоже весьма велик. У каждого класса персонажей специфичный покровитель, и у каждого покровителя - оригинальный характер). Попав в dungeon, сначала стоит осмотреться. Провести ревизию амуниции, почистить оружие, познакомиться с любимцем. Дело в том, что вместе с персонажем с самого начала игры ходит щенок или котенок. Это милое домашнее животное может оказать герою весьма существенную помощь. Его можно обучить выполнять различные действия методом "кнута и пряника". Например, покормить за принесенную вещицу или дать увесистого пинка за драку с дружественным существом. Постепенно ваш друг начнет понимать чего от него хотят и становится отличным помощником. Кроме того, если вас обижают, он не задумываясь бросается на защиту, делит все тяготы и лишения, приобретает experience и становится все круче и круче. Очень полезный спутник, но управлять им можно только косвенно.

Для тех, кто не знаком с Nethack или просто подзабыл, на врезке приведена система команд.

Для демонстрации процесса управления рассмотрим пример, вызывающий некоторые затруднения у начинающих. Предположим, что мы нашли запертый сундук, а ключей или отмычек нет. Значит придется ломать. Встаем на клетку с запертым сундуком и даем команду "# force" (нажимаем # а затем f) получаем запрос "There is a chest here. Force its lock? [ynq] (q)". Отвечаем – да (жмем y). Программа разражается длинной тирадой о сложном процессе взламывания или вскрывания замка (в зависимости от того, какое оружие находится в руках) и, наконец, сообщает, что мы преуспели (то есть оружие и сундук остались целыми, а замок открылся). Теперь стоит проверить сундук на наличие ловушек. Давим u (untrap). Получаем запрос "In what direction?" Отвечаем - . (точка означает себя, любимого) "There is a chest here. Check for traps? [ynq] (q)". Опять соглашаемся (y). Получаем информацию, что ловушек нет или они обезврежены и, наконец, можем ознакомиться с содержимым вожделенной коробки. Жмем l (loot). Получаем поражающее своей новизной сообщение о том, что здесь находится сундук (ну кто бы мог подумать!), соглашаемся последний раз и получаем долгожданный приз. Несколько нудновато, но к этому очень быстро привыкаешь и перестаешь обращать внимание.

Магия хорошо сбалансирована и, что приятно, действует не только как "hit-heal". Иными словами, при попадании под струю пламени у деревянного щита или шелковой гавайки есть ненулевая вероятность сгореть, а у смешанного с трудом зелья – испариться. То же справедливо в отношении холода, яда, кислоты. Этим свойством можно пользоваться для облегчения жизни, например, замороженное мясо хранится дольше. Стоит отметить еще одну особенность магической системы в Nethack. Некоторые предметы мешают spellcaster'у применять свои знания. К ним относятся, например, металлические доспехи. Так что приходится выбирать экипировку с осторожностью. О снаряжении, оружии и других предметах можно написать здоровенную монографию. Количество разнообразных артефактов и различных способов их применения превосходит все, что можно увидеть в других играх. Признаюсь, прежде чем написать столь категоричную фразу, я долго раздумывал, не обидит ли она поклонников других игр, не знакомых с Nethack. Искренне надеюсь, что читатель сможет сам убедиться в истинности этого суждения. В подтверждение своих слов приведу перечисление классов:

- *оружие* (weapon) – ножи, кинжалы, сабли, ятаганы, акинаки, мечи, палаши, пики, копья, булавы, дубины, шестоперы, дротики, пращи, различное метательное оружие, топоры, секиры, алебарды, боевые молоты, кастеты, посохи и т.д. (неплохой арсенальчик, не правда ли?);
- *доспехи* (armor);
- *магические украшения* (miscellaneous);
- *книги* (books);
- *свитки* (scrolls);
- *снадобья* (potions);

- *жезлы* (wands);
- *камни* (stones);
- инструменты и утварь (tools);
- статуэтки (figurines).

Практически любой предмет можно использовать несколькими способами. Обычно двумя-тремя, но есть настоящие чемпионы. К примеру, мне известно восемнадцать различных способов применения святой воды и, по-видимому, это еще не предел.

В заключение позволю себе дать несколько рекомендаций, которые могут облегчить игру.

Главный принцип – "скажи мне, что ты ешь, и я скажу кто ты". Нужно быть весьма разборчивым в пище и заранее знать последствия "употребления" того или иного поверженного противника. Если есть возможность, законсервируйте неизвестную еду до времен, когда узнаете о ней побольше. Переедание тоже до добра не доведет. Все хорошо в меру.

Не доверяйте Оракулу безоглядно. Иногда он, как бы помягче сказать, врет безбожно.

Старайтесь не ссориться с теми, кто по отношению к вам дружественно настроен. Могут пригодиться.

Стремитесь к совершенству. Наилучшие характеристики персонажа таковы: St 18/**, Dx 24, Co 18, In 24, Wi 24, Ch 24. Плюс сопротивляемость ко всем магиям, умение прыгать, телепортироваться, контролировать превращение и так далее.

Помните, что полиморфировать можно не только живые существа, но и предметы. Вы будете удивлены результатом.

Не забывайте, что в лабиринт вы попали по воле одного из богов. Приносите ему жертвы и молитесь. Иногда помогает.

Не все, что проклято – плохо. Особенно это касается свитков.

Почаще читайте встроенную энциклопедию. Там много полезной информации.

Identify'те вещь прежде, чем ее использовать. Избежите массы неприятностей.

Помните, что развитие персонажа случайно только на первый взгляд. На самом деле характеристики и умения растут или снижаются в зависимости от предшествующих событий и действий героя.

Прислушивайтесь к советам и слухам. Они могут навести на хорошую идею.

Вспоминайте книги Толкиена, если читали. Большая часть мифологии взята из них.

Если не получилось пройти игру одним персонажем, не отчаивайтесь. Попробуйте выбрать другой класс. Может быть будет попроще...

Еще много чего можно было бы сказать, но, во-первых, это заняло бы слишком много места, а, во-вторых, лишило бы игрока удовольствия докопаться до оригинальных features самому. Лучший метод узнать побольше о Nethack – просто в него играть. Честное слово, игра того стоит.

Не знаю, удалось ли ответить на вопрос, поставленный в начале статьи, в чем секрет длинной жизни Nethack. Судить читателю. Но если кто-то достал из архива давно забытую пятидюймовку с Nethack и сдул с нее пыль - уже классно. Кстати, скачать исходник или исполняемый код при желании можно по адресу *ftp.uu.net*, а поболтать про игру на *compgames.nethack*. На сим прощаюсь.

Happy Hacking!

▲

Dungeon Master

Александр Лашин

Жанр RPG
Год 1990
Издатель Software Heaven
Разработчик FTL Games

Давно это было. «Двушка», CGA'шный монитор, PC Speaker и Dungeon Master. На дворе год уже-не-помню-какой. DM (просьба не путать с аналогичным квакерско-думерским буквосочетанием) – отец-основатель подвида hack'n'slash, одна из первых ролевых игр, ориентированных почти исключительно на сражения, а не на болтовню-исследования. DM по духу очень близок к Diablo, скорее наоборот, Diablo делалсь под бо-о-ольшим впечатлением от «Властелина Подземелья». И действительно, сходство очень велико, в частности, все могут колдовать (погорячился, не все), параметров у героев немного, героев не создаешь, а получаешь сразу (имя можно изменить) и т.д. Разница, на первый взгляд, по крайней мере, одна: героев четверо, и они различаются экипировкой. Впрочем, позже всплывут и другие отличия.

Сперва игра была выпущена для Amiga (году эдак в 87-м), где получила самые лестные отзывы игроков. Позже, в 90-м DM был портирован на PC. Благодаря этому игра и нашла мировое признание, а игроки - отличную игру и новый почти-жанр: уже названный hack'n'slash.

Но пора уже и об игре поговорить. Говорю.

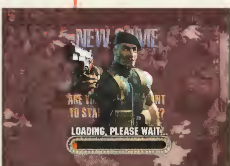
Графика. По тем временам – очень даже ничего. Есть VGA, но тогда мониторы были преимущественно CGA- и EGA'шные. Сейчас же даже VGA-графика Master'а смотрится бедновато. Прямо скажем, не Menzoberranzan.

Звук. Поддерживаются карты Sound Blaster, Adlib и некоторые другие, само собой - наличествует родная пищалка (PC Speaker), но сейчас я играю без звука. Опять же, 90-й год, ничего другого и не скажешь. Управляется игра мышью и клавой. Если есть джойстик, можете и его подключить к делу. Но ежели по мне, так удобнее передвигаться клавишами, а все остальное – мышкой.

Теперь о том, что отличает DM от других игр. Многие идеи Master'а так до сих пор и не были использованы, некоторые же были задействованы лишь недавно. Первое: нельзя биться об стены, за это снимаются хит-поинты. То есть надо аккуратнее ходить. Далее, если герой погибает, то все его вещи вываливаются на пол вместе с бренными останками. Все это надо подобрать, вещи распихать по слотам инвентаря, а останки отнести на специальный алтарь. Пара секунд – и герой как новенький. Герои стоят в два ряда, задних надо вооружать стреляющим или метательным оружием, впрочем это уже было во многих играх. Остальное – знакомо по прочим ролевикам. Только магия неоправданно «заморочена». В общем, воюем, ищем ключи и воду, спим в антисанитарных условиях. Old Good Role-Playing Game. Поиграйте и сравните с Diablo, в которой action'а, на мой взгляд больше чем RPG (что нисколько не делает «Дьяблу» хуже), в DM же: совсем наоборот. Почувствуйте разницу!

▲

Commandos: Behind enemy lines



Во время миссии наберите 1982gonzo и вам будут доступны следующие коды:

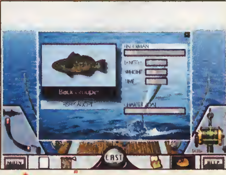
SHIFT+V - направление взгляда всех противников.
SHIFT+X - телепорт (выбранные "партизаны" перемещаются на место, куда указывает курсор мышки).
CTRL+I - неуязвимость.
CTRL+SHIFT+N - успешное завершение миссии.

Cyberstorm 2

Добавьте в файл STORM.INI прилагающийся ниже текст, и в меню Options вам будут доступны несколько читов.

HERCBASE CHEAT CODES:
Get 1 credit - I'll Buy That For A Credit
Get 1,000 credits - Will work for credits
Get 10,000 credits - Mo money
Get 100,000 credits - Too much wheat
Get 1,000,000 credits - You may have already won
Get Mega credits - CUC
Max-O-Repair - As Good as it Gets
Max-O-Commander (Tech + Credits + Facilities) - You da man
Max-O-Facilities - Home is where the heart is
Max-O-Chassis - Must have!
Gain all technologies - He Who Dies With The Most Toys
Go back to normal technologies - It was nice while it lasted
BATTLE CHEAT CODES:
Heal selected pilots - Tarsus
Repair selected vehicles - It's just a flesh wound
Restock selected vehicles - Feel my wrath
Reset selected units - Go Go Power Ranger
Get Mega turn-based move points - Fly Away
Get Mega turn-based action points - Vengeance is mine
Touch 'o Death (one) - Did I break your concentration
Touch 'o Death (many) - That must hurt
I am invincible! - There can be only one
Crush all enemies - Death to all who oppose us
Become another player - Freaky Friday
Fog of War: Godlike - Let there be light v2
Fog of War Changes - Let there be light

Deep Sea Trophy Fishing



Наберите во время рыбалки:

ds10x - вы ловите рыбу в десять раз больше обычной.
dsnobreak - ваша леска больше не порвется.
dscatchnow - сиюминутное вытаскивание рыбы на борт.
dsbluemarlin - следующая рыба, которую вы поймаете - Голубой Марлин (Blue Marlin).

Descent: FreeSpace

Для активизации кодов наберите WWW.VOLITION-INC.COM, после чего жмите тильду '~' и набирайте:

C - послать сообщение врагу.
Shift C - включение/выключение возможности использования countermeasures всеми кораблями.
K - уничтожение текущей цели.
Shift K - уничтожить выбранную вами систему у текущей цели.
Alt K - 10% повреждения вашего истребителя.
I - неуязвимостью.
Shift I - включение/выключение неуязвимости для текущей цели.
O - включение/выключение физики Descent'a.
Shift W - бесконечные боеприпасы для всех кораблей, включая ваш.
W - бесконечные боеприпасы только для вашего корабля.
G - все primary goals считаются выполненными.
Shift G - все secondary goals считаются выполненными.
Alt G - все bonus goals считаются выполненными.
9 - переключение по порядку всех secondary weapons.
Shift 9 - переключения всех secondary weapons в обратном порядке.
0 - переключение по порядку всех primary weapons.
Shift 0 - переключение в обратном порядке всех primary weapons.
R - перезарядка оружия у текущей цели.
Предупреждение: Вы не можете перейти на следующую миссию, если воспользовались кодами.

Get Medieval

Наберите эти коды во время игры:

mpkfa - God Mode, без комментариев.
mppos - ваша позиция.
mpfps - частота обновления экрана.

M.A.X. 2

Подредактируйте немножко файл Max2.ini изменив следующие установки:

current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49

Эти изменения дадут вам доступ ко всем кампаниям.
Следующие читы работают только в Stand Alone Mission. Если вы попытаетесь применить их в режиме кампании, то получите сообщение: "Cheater! Prepare to pay your price.", - после чего все ваши строения и юниты взорвутся. Набирайте прямо во время миссии:
[MAXSPY]
Позволяет видеть все юниты на карте. Однако вы не можете атаковать вражеский юнит, если он не в пределах видимости какого-нибудь вашего.
[MAXSURVEY]
Позволяет видеть все месторождения материалов и золота на карте.
[MAXSTORAGE]

Заполняет все строения и юниты минералами по максимуму.

[MAXSUPER]

Делает полный апгрейд выбранного вами юнита, а так же устраняет все повреждения.

Mech Commander

Эти коды были созданы для помощи в разработке MechCommander, для позволения дизайнерам пропускать тяжелые места и попробовать большое количество различных подходов к игре без взлома основного кода. Некоторые из них (osmium и CTRL-ALT-W например) приводят к зависанию машины, если они используются слишком часто. Если вы все еще хотите cheat'ить, выполните следующие действия:

Апдейтните MechCommander до версии 1.8, если еще не сделали этого. Создайте файл ixtlriimceourl в директории где установлен MechCommander (например C:\Program Files\FasaInteractive\MechCmdr), путем создания копии windows.fit и ее переименования. Вот и весь секрет включения читов.

Нижеприведенные коды должны быть введены во время фазы приготовления к миссии.

poundofflesh - добавляет 1,000,000 RP.

rockandrollpeople - отключает лимит веса на текущую миссию.

Следующие коды вводятся во время выполнения миссии.

CTRL-ALT-W - успешное выполнение миссии.

osmium - делает ваши Mech'и и танки неуязвимыми.

lorrie - ремонтирует поврежденную броню и оружие на всех ваших юнитах.

lordbunny - неограниченное количество artillery strikes. Зажмите b и кликните на мешающем вам вражеском юните.

mineeyeshaveseentheglory - открывает всю карту.

deadeye - максимальный показатель Gunnery у ваших пилотов.

framegraph - показывает график частоты обновления экрана.

Need for Speed 3

Введите нижеприведенные коды в любом меню для активации следующих читов:

empire - трасса Empire City.

elninor - машина El Nino.

jag - машина XJR-15.

Если вы хотите ездить на нестандартных машинах, данные коды должны вам помочь:

go01 - Miata.
go02 - Toyota Landcruiser.
go03 - Cargo Truck.
go04 - BMW 5 Series.
go05 - 71 Plymouth Cuda.
go06 - Ford Pickup with Camper Shell.
go07 - Jeep Cherokee.
go08 - Ford Fullsize Van.
go09 - 64/65 Mustang.
go10 - ~66 Chevy Pickup.
go11 - Range Rover.
go12 - School bus.
go13 - Taxi - Caprice Classic.
go14 - Chevy Cargo Van.
go15 - Volvo Station Wagon.
go16 - Sedan.
go17 - Crown Victoria Cop Car.
go18 - Mitsubishi Eclipse Cop Car.
go19 - Grand Am Cop Car.
go20 - Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle.
go21 - Cargo Truck (похож на go03).

NHL '99

Во время игры введите следующие коды:

AWAYGOAL - гол в чужие ворота.

HOMEGOAL - гол в свои ворота.

Shogo

Во время миссии нажмите "T", после чего наберите:

MPGOD - режим бога.

MPKFA - боеприпасы, броня и здоровье по максимуму.

MPHEALTH - полностью восстанавливает здоровье.

MPAMMO - полный комплект боеприпасов.

MPARMOR - полностью восстанавливает броню.

MPCLIP - режим прохождения сквозь стены.

MPPOS - показывает ваши координаты

War Games

Данные коды доступны только в Single Player'е. Нажмите T и введите:

eyeofgod - на машинах низкого уровня дает экстра увеличение.

saladtossed - выбор уровня (перейдите на экран загрузки и нажмите CTRL h/w).

twobyfour - постройка какого-нибудь юнита (для примера: twobyfour dragoon).

hermes - увеличение скорости строительства юнитов.

donkeys - стреляющее ракетами теперь будет стрелять джипами.

morningafter - отключает fog of war.

gimmiegimmie - все доступно для постройки.

unclejohn - God mode.

chaching - дает вам 10,000.

mrmuscle - апгрейд брони игрока.

bigsofty - понижение уровня брони противника.

coffee - апгрейд скорости игрока.

beer - понижение уровня скорости противника.

shaft - апгрейд силы выстрела игрока.

shank - понижение уровня силы выстрела у противника.

Hints

Remember Tomorrow

Если вы только начинаете игру, то советую играть не за землян, как за «среднюю расу», а за зрианцев. Дело в том, что, с моей точки зрения, у этой расы самые вместительные корветы, а ведь именно корветы станут основной боевой единицей вашего флота до изобретения легкого крейсера. Правда, зрианские истребители несут лишь два пилона для легкого оружия (земные, например, целых три), и радар на них ставиться лишь путем демонтажа одного из двигателей, зато можно установить два двойных двигателя (у магелланцев на истребители

ставится четыре одинарных двигателя, но зато у них корветы страдают излишней кривизной внутренних помещений). У гавакенов и шаратаров истребители - близнецы-братья. Кривее уже некуда... Правда на шаратарский можно поставить радар, зато у гавакенов корвет побольше в размерах, но и у него есть недостатки, а именно - размещение пушек ближе к правому борту, поэтому в бою его желательно разворачивать правой стороной к врагу. Корвет шаратаров близок по размерам внутренних пространств к земным, т.е. такой же маленький. «Мишки», то бишь, вагалары располагают средними по вместительности истребителями и корветами. У вагаларского корвета, как и у магелланского, турели смещены к корме. Все вышесказанное вовсе не означает, что зрианцы - самая лучшая раса в игре, вовсе нет, просто, мне кажется именно так.

Начинать также лучше всего за зрианцев, т.к. по-моему, они обладают лучшей выживаемостью на первых порах.

Старайтесь захватывать как можно больше планет, ведь они - основа вашего могучего флота. Как только доберетесь до новой системы, незамедлительно захватывайте и колонизируйте все, что еще не захвачено. Если на отбитой у врага планете есть завод, постройте 10 - 20 истребителей на всякий пожарный случай. Дело в том, что если вы нападайте на врага, находящегося в соседней системе, то, как только вы отправите флот к месту предстоящей битвы, вы не сможете ни остановить их, ни возвратить назад. А в это время компьютер, не долго думая, посылает основные силы на только что оставленную систему. А если его там уже ждут несколько десятков новеньких истребителей, то он может и не пойти на такой ход, а если и решится, то они дадут ему "прикурить".

Если же ваше наступление на врага провалилось, то вы можете отвести оставшиеся авианосцы на планету с истребителями и оперативно пополнить ангары. Кстати, не советую строить боевые корабли без ангаров. Поверьте мне, потерять даже десяток шаттлов или самых крутых тяжелых истребителей не так обидно, как один дредноут. Да и ваша экономика переживет это гораздо менее болезненно.

Да, насчет крутых истребителей - не стремитесь, особенно в начале игры, иметь в вашем флоте корабли, построенные по последнему слову техники - это практически невозможно. Нет, можно конечно, после внедрения очередной новинки лезть на верфь и доделывать корабли, а затем, вместо недостроенных старых, заказывать новые, но это скоро приедается, да и потом помнить на какой из ста с лишним планет какие корабли строятся - нереально. Лично я для себя избрал такой способ: уничтожаешь расу - производишь замену мат. части, конечно, если обстоятельства позволяют.

Теперь немного о конструировании кораблей. Дело это, конечно, сугубо индивидуальное, но я позволю себе дать некоторые рекомендации. При создании прототипа желательно сначала разместить основные потребители энергии, как то: оружие, двигатели, щиты, броню, а также вспомогательное оборудование типа ангаров, радара, десантного или колониального модулей. Затем, если место позволяет, неплохо целую палубу отдать под самые мощные генераторы (это, естественно, относится к большим кораблям, от тяжелого крейсера и выше). Если после этого есть недостаток энергии, то размещайте генераторы поменьше. Когда энергии достаточно, а место еще есть, ставьте топливные баки. Если места много, как и энергии, то подумайте, а не лучше ли вместо нескольких баков поставить щит, ангар или активную броню. Ведь количество топлива вам погоды в бою не сделает, а вот повышенная живучесть или десяток «лишних» истребителей очень даже не помешают. Дальности полета в 20 тысяч вам вполне хватит.

Кстати, если вам некуда девать место, а поставить что-нибудь мощное энергии не хватает, поставьте десантный модуль - очень полезная штука. Вообще в составе ударной группировки желательно иметь штуки четыре корабля с десантными модулями на борту, чтобы оперативно захватывать системы, как только вы их отвоюете, а не ждать подлета десантных кораблей. Кстати, если поставить несколько щитов на истребитель, повыситься не только общая емкость, но и защита.

Когда вы определились с конструкцией ваших кораблей, необходимо знать чего и сколько строить. В принципе, вам необходимо по одной самостоятельной ударной группировке на каждое направление возможного нападения противника. В состав группы должен входить хотя бы один колонизационный корабль и несколько десантных; также очень желательно присутствие нескольких авианосцев. Неплохо иметь парочку дальнобойных кораблей для уничтожения боевых платформ. Раз уж пошла речь о платформах, хочу вам поведать то ли о баге, то ли просто о хинте: дело в том что у боевых платформ есть один недостаток - они стационарны, и поэтому строить их выгодно лишь в самом крайнем случае, однако этот недостаток вполне устраним - просто на место одной из больших турелей поставьте двигатель и платформа становиться мобильной! Вот так-то.

И, несомненно, кульминацией всех боевых действий является собственно сражение. Поэтому остановлюсь на тактике. Во-первых, чего не надо делать в бою: выделить все юниты и послать их на корабли противника. Это в 90% случаев приведет к значительным потерям с вашей стороны, либо к гибели всего флота. Если ваши силы значительно превосходят силы противника, то имеет смысл выстроить ваши корабли и подходить к противнику, причем атаковать лучше ракетами, чтобы вражеские корабли быстрее отбросили коньки, не успев причинить вам вреда.

Если вам необходимо уничтожить боевую платформу, то желательно иметь в составе флота корабль с антинейтринной пушкой. Если у противника на платформе не стоит подобная игрушка, то просто подводите корабли и останавливайте их на максимально возможной дистанции для стрельбы, правда, перед этим необходимо «убрать» все остальные корабли противника. Если же вам не повезло и на платформе такая же дальнобойная пушка, то здесь все решает количество. Подставьте под удар самый мощный корабль, а если жалко, то можно послать на верную смерть десяток истребителей. Также может случиться, что вам придется обороняться от значительно превосходящих сил противника. При возможности, расставьте все корабли рядом. Подождите подлета к вам первой волны противника (как правило, истребителей) и, если вам придется совсем туго, то выпускайте свои. Как только компьютер положит все истребители, попридержите свои около авианосцев. Теперь по очереди наваливайтесь всей оравой, на компьютерные тяжелые корабли, не забывая постреливать ракетами.

Скоробулатов Иван

GAME
WORLD
NAVIGATOR

Stepanov@starshina.com

КРИЗИС

рассказ

КТО- ТО ЧУЖОЙ В ДОМЕ!

Меня разбудили странные звуки, исходившие из кухни. Я встал, и осторожно, стараясь не шуметь, двинулся туда, прихватив по пути здоровый разводной ключ... На кухне, усевшись на табурете перед открытым холодильником, сидел Шамблер, и занимался тем, что с громким чавканьем уничтожал мои съестные запасы. Я обомлел. Шамблер, рыгнув, скосил глаза в мою сторону и, ничуть не смутившись, запустил лапищу в холодильник.

– Как лицо, пострадавшее от вашей деятельности, имею полное право на хотя бы частичную компенсацию морального и материального ущерба,– спокойно произнесла зверюга и отправила в пасть полбатона колбасы.

Надо сказать, что в связи с разразившимся в стране кризисом, я довольно давно не бывал по ту сторону экрана, и то, что рассказал мне Шамблер, повергло меня если не в шок, то, по крайней мере, в изумление. Оказалось, что кризис затронул и мир зазеркалья, полностью изменив весь уклад жизни игровых вселенных. Огромная армия монстров, лишившись притока новых героев, а соответственно, и работы, с отчаянья подалась на заработки. Сам Шамблер, пристроился было торговать хот-догами, но был уволен буквально на следующий день из-за того, что сам съедал все то, что должен был продавать. После этого попытался было устроится коммивояжером, но, имея такую устрашающую внешность, так и не смог ничего продать. Мыкаясь по мирам, монстр каким-то образом проник ко мне...

– Ладно, пойду дальше,– сказал Шамблер, утерев пасть лапой,– говорят, в Dungeon Keeper 2 набирают охранников. С этими словами монстр встал, и шагнул в образовавшееся вдруг марево портала.

Я закрыл опустошенный холодильник, отложил разводной ключ и решил посмотреть собственными глазами, что же происходит в игровом мире. Быстро собрался и, первым делом, направился в милую сердцу деревню, где не был довольно давно...

– Слава Всевышнему! Вы вернулись! – услышал я знакомый голос Огдена, хозяина таверны, который сразу стал накрывать на стол.– Столько всего произошло здесь за ваше отсутствие!

Я поставил тяжелый щит в угол и сел. Все, вроде бы, знакомо, та же таверна, та же маленькая деревенская площадь, кузня Гризволда, лечебница Пепина. Но что-то изменилось во всем облике поселения. Правда, я не могу понять что. Ну да ладно, разберемся, подумал я, поворачиваясь к Огдену. Тот, вздохнув, стал рассказывать:

– Тяжелые времена наступили у нас. Как только началась эта черная полоса, герои перестали посещать нашу деревню. Упала выручка у меня, у Гризволда, да у всех. Наш староста дал объявление в виртуально-магической сфере, которую он называет Интернет, во всех красках расписав подземелья, скрывающие сокровища под охраной жутких монстров, ждущих своих героев... Ох, лучше бы он этого не делал! Буквально на следующий же день к нам заявилась целая банда каких-то мрачных субъектов, с шевронами "Налоговая полиция", совсем не похожая на героев-рыцарей, и, ничего не говоря, сразу же ринулась в подземелье.

Наш юный разведчик, как всегда, увязался за ними, посмотреть, что будет. Страшные, страшные вещи он рассказал потом! Эти, с позволения сказать "герои", устроили в подземелье настоящий разбой, применяя не только традиционное холодное оружие, но какие-то диковинные штуковины, издающие жуткий грохот и плюющиеся огнем. Целые подземные уровни вычищались за считанные минуты. Было собрано фактически все! Опустошены все сундуки, буквально выпотрошены монстры. Мальчуган видел собственными глазами, как пара боевиков пыталась вытряхнуть золотые монеты из зомби, держа того за ноги. Выпал только учебник по практической самообороне. Под конец эти типы забрали даже факелы, прикрепленные к стенам. Все вещи и золото они вывезли на каких-то странных машинах. После них к нам никто не приходил. Не прошло и недели, как из подземелья вышла горстка уцелевших монстров под белым флагом, все какие-то жалкие и облезлые. Сказали, что в подземелье жить больше невозможно и попросили любой работы. У меня, например, сейчас два бесенка пашут на кухне посудомойками за тарелку супа. У Гризволда - у того штук пять Оверлордов раздувают меха и работают подмастерьями...

Повествование Огдена прервал местный пьяница, притащивший сдавать бутылки.

– Ну ладно, я вас оставлю, – сказал Огден, оставляя на столе перед моим носом счет за обед, заставивший меня присвистнуть. Увидев мою реакцию, хозяин таверны вздохнул еще раз:

– Что поделать, тяжелые нынче времена!

Оставив таверну, я направился к Адрии, чтобы прикупить пузырьки, восстанавливающие ману. Мне пришлось присвистнуть еще раз, увидев ценник, вывешенный на двери жилища ведьмы. Вышел мой знакомый маг, подрабатывающий продавцом, и ткнул посохом в объявление: "Сегодня мы торгуем по курсу...".

Я, повернувшись на каблуках, двинулся ко входу в подземелье, где меня ждало удивительное зрелище: вход в катакомбы преграждал турникет. Рядом с ним, в будке с намалеванным словом "касса", скучал На-Крул. Увидев меня, тут же оживился и, ткнул мне под нос прайс-лист на "Посещение аттракциона", где я увидел целый список услуг, сулящих от "экономического варианта посещения трех начальных уровней" до "VIP-полной программы посещения всего подземелья с возможностью сафари, барбекю-бара, бесплатной проявкой Кодак и возможностью сфотографироваться с любым монстром". Цена под всем этим великолепием была еще лучше, указанная, к тому же, в "у.е.".

И пошел я прочь от всего этого, грубо матерясь и слыша, как На-Крул кричал мне вслед о каких-то скидках, если я куплю клубную карточку...

Поправив на плече штурмовую винтовку, я шагнул на территорию базы, выглядевшей как-то запустело. Наконец, почти на самом краю базы, я увидел отделение "Морских котиков", рассевшихся перед костром, над которым на вертеле поджаривался зерглинг. Капрал, который поворачивал ручку вертела, увидел меня и пробурчал:

– Ну вот, еще один унюхал! Как будто не знают, каких трудов стоит заловить зерга сейчас!

– А что, они больше не атакуют? – поинтересовался я.

Капрал вытаращил на меня глаза. "Котики" повернулись в мою сторону, с любопытством разглядывая того, кто задает такие глупые вопросы.

– Ты с какой луны свалился? Уже больше месяца прошло, как минералы и газ кончились! Жалование мы не видели уже месяца три. У зергов похоже еще хуже: я сам видел в паре километров отсюда обглоданный скелет Ультралиска.

– Жрал наверное много! – хохотнул какой-то солдат.

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

– А где все? – спросил я.

– Как зто где? – переспросил капрал.– Ушли охотиться на зерглингов. Мясо, конечно, так себе, но есть можно... Эй! Постой-ка! Я, кажется, знаю кто ты! Ребята, зто ИГРОК!!!

Все тут же повскакивали со своих мест и, кинувшись ко мне, стали наперебой жаловаться на ту ситуацию, в которой они оказались из-за кризиса. Что командование бросило их на произвол судьбы, что боевое подразделение постепенно превращается в какое-то сборище вооруженных бомжей, что они никому не нужны... Ефрейтор напирал больше всех, призывая передать остальным ИГРОКАМ, чтобы те не оставляли их тут на погибель. Уже убегая, я услышал брошенный мне вдогонку вопль, чтобы я хотя бы “показал ему деньги”.

Какие деньги? Как показать? Это так и осталось загадкой для меня.

– Гнусные Коры установили телепортационную связь с другой галактикой и гонят цветные металлы через Галактические ворота за СКВ! Наживаются сволочи!, – К-бот Армов расхаживал по позициям своих потрепанных войск, чиня особенно покореженные машины и продолжая поносить, на чем свет стоит, коварного противника. – То-то мы понять не могли, почему зти гады утаскивают все, даже совсем разбитые машины с поля боя! А вчерашний налет на наше металлохранилище?! Клянусь, зти мерзавцы за все заплатят!

К-бот остановился, оглядел свое воинство, состоящее из латанных-перелатанных танков, боевых роботов разных модификаций и даже одного танка-амфибии, с установленной в башне катапультой вместо орудия, и гаркнул в мегафон:

– Орлы! Слушай мою команду! Подлые Коры ответят за все то бесчинство, которое они сеют! В едином порыве мы сметем их боевые порядки, и Галактические ворота будут наши! Мы отстоим свое исконное, зксклюзивное право на зкспорт металлов! Вперед на врага! Тому, кто первым захватит ворота, ставлю бочку смазки!

Заурчали двигатели разнородных механизмов, в стволы орудий были засланы снаряды, лазерные пушки издали тонкий писк разогревающихся активаторов, и вся зта армия, лязгая гусеницами и скрипя суставами, давно не видевшими смазки, двинулась широким фронтом на позиции Коров...

Я проснулся. “Приснится же такое!”, – подумал я, вставая, и направляясь на кухню готовить кофе. Захотев сделать что-то вроде капуччино, я полез в холодильник за сливками. Холодильник был пуст, а на одной из полок лежал кусочек шерсти грязно-белого цвета.

Турнир в VoodooZone

Alrick[ASP]

репортаж

В последнее время в Москве стали открываться новые клубы сетевой игры. И чтобы хоть как-нибудь заявить о себе им приходится предпринимать что-нибудь необычное. В частности, появившийся в конце августа клуб VoodooZone решил провести турнир по второму Quake'у.

Регистрация начиналась задолго до начала турнира - для зтого недели за две до пятого сентября можно было позвонить, связаться по “аське” или просто прийти в клуб и зарегистрироваться. Плата за участие, на фоне внезапно взлетевшего доллара, была довольно небольшой - всего 20 рублей. Да и после долгих тренировок на летних каникулах многие рассчитывали занять какое-нибудь место. В результате на турнир пришли практически все сильнейшие игроки Москвы. Из северной столицы пожаловал гость Nico.[QD]. В общей сложности сражаться за призовые места решили около восьмидесяти “кудвакеров”.

Интересно соревнование было также и тем, что впервые в Москве турнир по Quake2 проводится по системе Double Elimination. Т.е. чтобы выбыть из турнира необходимо было проиграть два раза. Делается это таким образом: все играющие делятся на две большие группы. В первую входят те, кто не проиграл ни разу (первоначально все участники в зтой группе), или как их называют кудвакеры - “отцы”; во вторую - проигравшие один раз, этих кличут “лузеры”.

Первоначально игры проводятся в группе “отцов”, после чего проигравшие автоматически переводятся в разряд “лузеров”. Кудвакеры, проигравшие в группе ”лузеров”, выбывают из соревнования. Из двух групп в финал, где играют три раза на различных картах, проходят по два участника. Но так как народу пришло слишком много, первый круг играли “на вылет”, что сохранило много времени и сил и организаторам, и участникам.

Сам турнир проходил очень ровно, задержек практически никаких не было, разве что при настраивании некоторыми участниками мышек, драйверов и т.д. Также имели место быть зависания компов, из-за которых некоторые игры переигрывали. В остальном все прошло на достаточно высоком уровне, благо опыт у организатора ([DDT]-CooKiE) имелся.

Первый круг соревнований предоставил достаточное количество сюрпризов - из соревнования вышел [DDT]-Crusader, который имел все шансы занять первое место, а представители кланов, специализирующимися на Q1, в частности DM4, показали сильную и грамотную игру.

Игроки, добравшиеся до системы double elimination:
[DDT]-CooKiE, [DDT]-InfiDel, [DDT]-DeSAd, [RiP]DemoR
[RiP]VoGeL, [RiP]KilleR, [id]-Mikes, Nico.[QD], Alrick[ASP]
Mauler[ASP], [OCT]-Jade Falcon, [OCT]-Paul, [OCT]-MAC,
[OCT]-T-90, [AMD] BOBKOC, [NiP]-GL, [NiP]-FeaR, G-car,
UnForgiveN, CTOPO}|{, MTF-KENGUR, A-xa [DM4]
3D-bug [DM4], CALL 911

Особых потрясений в зтот день больше не было, разве что прошел в группе “отцов” до финала [RiP]DemoR, а [DDT]-InfiDel'ю было суждено побороться в группе “лузеров”. Игры прекратились поздним вечером, и участники разъехались отсыпаться перед заключительными этапами соревнования.

Результаты по итогам первого дня турнира:
Финалисты:
[DDT]-CooKiE, [RiP]DemoR
“Лузеры”:
[NiP]-FeaR, [DDT]-InfiDel, [id]-Mikes, Nico.[QD],
MTF-KENGUR, 3D-bug [DM4]

В воскресение первыми играли “лузеры”. В связи с тем, что не пришел имевший неплохие шансы 3D-bug [DM4], играли впятером. Счастливыми финалистами, в труднейшей битве вырвавшими победу, стали Nico.[QD] и [DDT]-InfiDel.

Финал проходил на q2dm2, q2dm6 и q2dm8. Победителем предстояло стать тому, кто сможет набрать больше очков в сумме по всем трем играм. За первое место давалось четыре очка, за второе - три, за третье - два, и за четвертое, соответственно, одно. Все битвы были напряженными, и фраг врагу никто не хотел отдавать. Все, в конечном итоге, и свелось к дузли между [DDT]-InfiDel'ем и [DDT]-CooKiE, в которой победил [DDT]-InfiDel, занявший в результате первое место.

Финал:
[DDT]-InfiDel, [RiP]DemoR, Nico.[QD], [DDT]-CooKiE,
[DDT]-CooKiE, [DDT]-InfiDel, Nico.[QD], [RiP]DemoR,
[DDT]-CooKiE, Nico.[QD], [DDT]-InfiDel, [RiP]DemoR
Окончательный результат турнира:
[DDT]-InfiDel, [DDT]-CooKiE, Nico.[QD], [RiP]DemoR,
MTF-KENGUR, [id]-Mikes, [NiP]-FeaR, 3D-BUG [DM4]

В чем-таки просчиталась администрация клуба, так зто в призах - победителям достались простые вазы. Никаких денежных призов, компьютеров или просто какой-нибудь железки для него, любимого, типа 3Dfx'а или хорошего джойстика. В результате клуб потерял доверие некоторых квакеров.

Подводя итог, можно сказать, что первый турнир в VoodooZone привлек внимание большинства кудвакеров Москвы, и сейчас там можно встретить очень сильных игроков в Quake 2. Но все зто в большей степени благодаря действиям и репутации [DDT]-CooKiE, чем администрации клуба. Надеемся, что в дальнейшем ошибки будут учтены, и на следующем чемпионате или турнире мастерство игроков будет поощрено действительно по заслугам.

Старший опер Гоблин

Quake 2: Capture the Flag

И пол, и красноватые стены, и лестницы освещались хорошо. Тихо гудели лампы, где-то еле слышно плескалась вода. Ничто не выдавало присутствия человека.

Из коридора донесся легкий хлопок, как будто кто-то открыл бутылку шампанского. Вслед за этим раздалось тихое «пуф-ф», словно воздушный клапан стравил избыточное давление. Это означало, что где-то рядом сработал телепортер. Через равные интервалы звуки повторились еще пять раз.

Возле входного проема послышался легкий шорох, и в помещение тенью проскользнул вооруженный человек в камуфляже. Прищуренные глаза рыскали внимательно и настороженно. Войдя, он тут же отошел в сторону от прохода и, не оборачиваясь, сделал жест рукой. После этого один за другим в помещение бесшумно проникли еще четыре человека. Несмотря на приличный рост и вес, передвигались они как кошки, мягко и тихо, прикрывая друг друга и внимательно осматриваясь.

Последним появился самый здоровый, с наполовину оторванным ухом. Замерев у входа он осмотрелся, а потом спокойно вышел на середину помещения. Опустил автомат, шумно вздохнул, длинно хрюкнул носом и смачно плюнул на пол. После чего флегматично сказал:

– Блин, куда это нас опять занесло?

– Сержант, а че говорили перед выбросом? – спросил вошедший первым, умело надувая огромный пузырь из жвачки.

– А че тебе говорили, Пушистый? Ты че, не слушал? Или уже забыл? И кто это тебя чекать научил, а? Или служба уже медом показалась?

– Никак нет, командир.– Пузырь мягко лопнул и облепил физиономию солдата.– Но место вроде незнакомое, а название «McKinley Revival» мне ни о чем не говорит,– прошамкал Пушистый.

– «Незнако-омое»...– передразнил сержант.– Я тебе, юноша, сегодня память-то укреплю. А потом направлю. Или наоборот.

Задрав голову, солдат смотрел под потолок, не переставая жевать и отлеплять с физиономии жвачку.

– Интересно, а кто это такой умный разложил боеприпасы вон на тех площадках под потолком? Это ж никаким grenade- rocket- BFG- бочка- джампом не допрыгнешь!

Солдат почесал правое плечо. Там у него, так же как и у всех остальных, была яркая татуировка, изображавшая злобный глаз с вертикально прорезанным кошачьим зрачком в середине пентаграммы. Под глазом имелась разъясняющая надпись: «Глаз Демона». Видимо, именно она у солдата и чесалась, поскольку скреб он ее старательно и сосредоточено.

Сержант хмыкнул:

– Погоди-и, сейчас подойдет какой-нибудь педагог-макаренко типа Лютого. Так скакать начнешь, что штаны потеряешь. У тебя курить есть?

– Не-а. Нет, а все-таки, какой придурок туда боеприпасы положил? Или там телепортеры?

Сзади и сбоку раздался шорох, все резко вскинули оружие и обернулись, одновременно расходясь в стороны, чтобы не перекрывать друг другу сектора огня.

Уперев левую руку в бок и держа в правой рэйлган, на солдат мрачно смотрел неизвестно откуда вылезший инструктор, присутствия которого никто из них не заметил.

– Та-а-ак...– протянул инструктор.– И чего это мне на вас так везет? Третий раз – и все ко мне. И что характерно – ведь учились как следует, а результат...

Помолчав, инструктор недобро спросил:

– Кабан, почему раскрыли варежки вместо того, чтобы осмотреть помещение?

Лицо сержанта налилось кровью.

– Виноват, сэр!

– Это ты парторгу расскажешь, кто у тебя виноват. Считай, что все уже холодными лежите. Защитнички отечества...

Инструктор переложил потертый рэйлган в левую руку и опустил ствол к полу. Правой залез в нагрудный карман и вынул оттуда сложенную бумагу. Развернул, посмотрел, и дал команду:

– Сержант, построй людей.

– Отделение, в одну шеренгу – становись! Р-равняйсь! Смир-рна!

– Вольна!– гаркнул инструктор.– Не напрягаться...

Затем, глядя в бумажку, начал перекличку.

– Кабан!

– И-йа!– выкрикнул сержант.

Инструктор поднял глаза и внимательно посмотрел на сержанта.

– Бройлерный... Тарзан!

– Я!

– Мзди!

– Я!

– Гастелло!

– Я!

– Пушистый!

– Присутствует!– важно сообщил белобрысый рядовой.

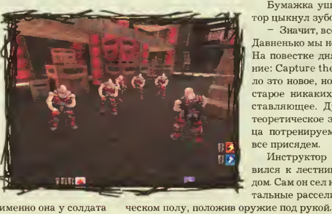
Инструктор опять оторвал глаза от бумажки и пристально посмотрел на бойца.

– А ты не рановато ли задембелевал, а? Пушистый?!

– Я!!!

– То-то же. Негатив!

– Я!



Бумажка ушла в карман, инструктор цыкнул зубом и продолжил:

– Значит, все здесь. Ну что, бойцы... Давненько мы не брали в руки шашки. На повестке дня очередное развлечение: Capture the Flag для Quake 2. Дело это новое, но для хорошо знающих старое никаких трудностей не представляющее. Думаю, проведем одно теоретическое занятие, а потом мальца потренируемся. Сержант, пойдем, все присядем.

Инструктор развернулся и направился к лестнице. Бойцы пошли следом. Сам он сел на ступеньках, а все остальные расселись прямо на металлическом полу, положив оружие под рукой.

– Значит, Capture the Flag. Кто-нибудь пробовал CTF для первого Quake?

Ответом было молчание.

– Это уже настораживает. Сержант, ты сам-то как?

– Че как?

– Я тебе сейчас "чекну"!

Глаза у инструктора стали волчьими, и Кабан на всякий случай отодвинулся подальше и проглотил жвачку.

– Да все пробовали! Но так... Без фанатизма...

– Ну, елы-палы... Опять повезло... Ладно, тогда слушайте с самого начала. Общую идею все знают: две команды, две базы, два флага. Хватаем чужой, несем к себе... Не в скупку, Пушистый! К себе на базу.

– Да че я-то?!– возмутился Пушистый.– Я всегда все в дом волоку!

– Молодец, домовитый ты наш! Так вот, с чужим флагом пробегаем через свой. В этот момент и происходит так называемый "захват", вокруг которого весь сыр-бор и разворачивается.

Кто еще не видел флаг – я уже ничему не удивляюсь – вон он, на верхней площадке стоит.

Солдаты дружно посмотрели наверх. Там бесшумно реял роскошный красный флаг на кривом древке. Насмотревшись, все снова уставились на инструктора.

– На базе противника имеется точно такой же, но только синий. Никто вам свой флаг отдавать не собирается, поэтому при честном отъеме придется потрудиться. CTF – занятие для команды, одному тут делать нечего. Ну, об этом чуть позже. А сейчас немного разъясню, что тут есть новенького. Вопросы?

– Сэр, а что это на флаге нарисовано? – спросил Кабан.

– На красном – молния, на синем – молоток.

– Что-то я таких эмблем в войсках не встречал. Молотки – это кто такие?

– Да нет, это не войсковые. Была когда-то на Земле такая древняя команда под названием Pink Floyd. Очень добротная, между прочим, команда. А у них, в свою очередь, был знаменитый диск, а точнее – два, под названием The Wall, а по нему поставлен фильм. Вот оттуда они и взяты, безо всякого смысла и подтекста.

Инструктор спрыгнул на пол и в его руке появился непонятный предмет, чем-то напоминающий противотанковую гранату.

– Пушистый, ты знаешь что это?

– Grappling hook, модель Т- 56. Крюк по-нашему. Грапля. Или грабля, кто как зовет.

– Пушистый, растешь на глазах! Что ж ты вопросы такие идиотские задаешь – «как добраться»?

Пушистый насупился.

– Тарзан, как твой травмированный хвост? – спросил инструктор.– Зажил?

Тарзан, в ходе последнего разведвыхода повредивший копчик, молча кивнул.

– Тогда продемонстрируй. Смотрим все сюда, действует он вот так.

Взяв инструмент, солдат вытянул руку в сторону угла под потолком и на что-то нажал. "Граната" щелкнула, из нее вылетела растопыренная трехпалая лапа и, со свистом рассекая воздух, помчалась к потолку. Истерично жужжа, за лапой быстро разматывался тросик. Через секунду она с хищным лязгом вцепилась в потолок, и в то же мгновение диверсанта рвануло с места и стремительно потащило к месту крепления. Рвануло так, что было даже непонятно, как ему не оторвало руку. Однако спустя секунду он уже стоял на высокой приступочке и помахивал оттуда невредимой рукой. Снова раздался щелчок, заверещал тросик, лапа с металлическим лязгом вцепилась в пол между сидящими солдатами, а еще через мгновение на тросике приволокло Тарзана.

– Чисто Бэтмэн!– покачав головой сказал Кабан.

– Упражнение называется "Полет шмеля",– откомментировал инструктор. Примерно вот так и действует эта штука, как маленькая лебедка. Она, так же как и бластер, всегда будет при вас по умолчанию. Основная польза – позволяет занимать высокие позиции, до которых некоторые умники не знают как добраться,– инструктор сурово посмотрел на Пушистого,– а попутно отменяет рокет джамп. Не насовсем, конечно. При уходе от погони обратный рокет джамп незаменим, потому как позволяет быстро оторваться и отстреливаться на лету. Вообще же скорость тяги превышает скорость бега, поэтому с крюком очень хорошо перемещаться быстро. Особенно это помогает при погонях и дальних заплывах. Правда, под водой надо не забывать держать клавишу "вперед" нажатой, иначе результат будет совсем не тот. Кстати, рекомендую сразу забить в консоли две вещи:

cl_blend 0
gl_polyblend 0

От воды останется только поверхность, а свет от озверина не будет застилать глаза. Отвлекся, давайте дальше. Людей прихватывать крюк не может, только тюкнет и сразу возвращается назад. Вреда причиняет немного, как бластер. Зато при таких попытках позволяет отследить тебя по тросику, так что дурью не занимайтесь. Еще одна область применения – прыжки с большой высоты. Вцепляемся крюком в пол, спрыгиваем, падаем – и никакого вреда организму и хыканья от прыжка...

– А как привязать?

– Легко. Прописываем в консоли, к примеру, так:
bind mouse2 «use grapple»

– А как повиснуть на стене?

– Тоже ничего хитрого. Выбираем крюк, выстреливаем его в нужную сторону, а во время полета или уже на месте меняем оружие. В этом случае по месту крепления и зависаем. А когда надо спрыгнуть, снова переключаемся на крюк и сразу сваливаемся вниз. Вообще-то висеть на одном месте не надо, вы не в тир мишенями устраиваетесь. Хорошо повиснуть над дверью, подождать, когда войдет враг, выстрелить ему в башку сверху, сразу спрыгнуть и добить его на полу...

Внезапно все насторожились. Со стороны входа как будто донесся чей-то голос. Мгновенно похватав оружие, солдаты бесшумно разбежались по помещению, занимая выгодные позиции. Голос становился все громче, и уже можно было разобрать, что это кто-то громко поет. А еще немного погодя стали слышны слова:

На реке навигация, на реке битый лед.
Скоро демобилизация, скоро дембель придет...
Чемоданчик мой дембельский, ни пылинки на нем.
Мы протрем его тряпочкой, и домой заберем...

В проходе показался высокий человек, продолжавший распевать на ходу:

Не пойду в самоволку я, чтоб нажраться опять.
И бутылки по полочкам так и будут стоять...
Офицеры-начальнички не приснятся во сне,
И с холодной гауптвахтою не встречаться уж мне...

Бодрым шагом он направился к инструктору и, подойдя поближе, раскинул руки и радостно заорал:

– Всем – стоять, трамвай – прижаться вправо!!! Гоблин, камрад, как ты жив-здоров, дорогой?!

Опустив оружие и тихо матерясь, солдаты понуро побрели к лестнице. Было от чего расстроиться: это и вправду оказался Лютый, появление которого никому ничего хорошего не сулило.

Гоблин оторвал задницу от ступеньки и шагнул навстречу другу, протягивая руку. Вошедший протянул свою и, с размаху ударив ладонь о ладонь, они обменялись крепким рукопожатием.

– Ну, как сам-то?

– Че как?

– Ну, и ты туда же... Как добрался?

– Да отвратительно! Два подпространственных прыжка, четыре месяца гибернационного сна. Я к этому делу никогда не привыкну. Как начнут в легкие эту слизь паскудную закачивать – хоть караул кричи.

– А кому сейчас легко?

– Это ты к чему?

– Да анекдот такой есть. Мужик в бане в парилке умер, приехала скорая, полиция. Осмотрели труп, начали опрашивать друзей, что и как. Ну, один отвечает: "Да сидели, парились... А он ныл и ныл". Полицейский: "Чего ныл?" Друг: "Ой, мне тяжело, да ой, мне тяжело..." Полицейский: "Ну, а вы что?" Друг: "А че мы?! Кому сейчас легко?!"

– Да, смешно,– сказал пришедший, перестав улыбаться.– А ты-то как?

– Я? – Гоблин почесал подбородок, покрытый двухдневной щетиной.– А че я? Да как обычно. Пытки, расстрелы,– по лицу инструктора скользнула хищная улыбка.– Ты же сам знаешь. Одно здесь плохо – женщин нет.

– Так у тебя же жена есть, камрад!

– Ну, блин...– фыркнул Гоблин.– Ты бы еще маму вспомнил!

Лютый обернулся к солдатам, глянул на них, увидел сержанта и улыбнулся:

– О-о! Кабанчик! Как ты в целом?

Blood vessels and wires should never have been crossed. Souls and circuitry, brain stems and processors.

– Нормально,– ответил сержант.– Вашими молитвами.

– Мы с Гоблином, Кабан, вообще никогда не молимся. Только псалмы поем по приколу, в стиле "диско". Молятся обычно те, кто напротив. Сколько у тебя уже боевых?

– Тридцать пять. Не считая учебных.

На Строггосе продолжалась война, перешедшая в партизанское русло. Строгги попрятались по замаскированным гарнизонам, спустились в подземелья и оттуда проводили дерзкие вылазки на поверхность. Особого успеха они не имели, поскольку после разгрома в операции Alien Overlord и физического уничтожения военного руководства действовали слабо скоординированными, разрозненными группками. Однако в последнее время активность их стала расти, четко просматривалось наличие единого руководства. Взвод Кабана специализировался на перехвате караванов с оружием, однако зачастую принимал участие и в общевойсковых операциях. Последний выход был как раз таким.

– Однако!– удивился Лютый.– Тридцать пять! И сколько гекков в последний раз завалил?

– Точно не знаю, но вообще всех, что попались.

– Хвостов нарезал?

– Какие там хвосты... В этот раз мы "чистильщиками" шли, во втором эшелоне за Мэдди, а вы же знаете, что за штурмовой группой редко что остается. Но тут на целое гнездо в сторонке напоролись. Бежим с Негативом по катакомбам, вдруг слышим – как будто песню кто-то поет. Конечно, не так круто как вы... мастер... Но тоже громко. И вроде как хором. Мы подкрались сверху, незаметно так, по-военному. А у них там вроде как сходняк какой-то: не то какой монстрюганский праздник, не то свадьба. Стоит огроменная толпа гекков кольцом, лапами как в ладоши дружно так бьют, а внутри штук сорок по кругу как козлы скачут. И все хором воют. А у нас только один BFG на двоих был. Ну, тут Негатив из него ка-ак дал в самую середину! Первый же Шар сдетонировал в середине круга так, что в воздухе аж туман кислотный повис. Кого сразу не порвало, орали так, что в Цербероне было слышно. Залегли, я Негативу – батарейки, он мне – свои патроны. Мы их враз к земле прижали и все бы ничего, да BFG после восьмого выстрела отказал из-за перегрева. А Негатив ка-ак дернул! Ну, и ручку отломал. Тут такое началось... Один к нам прямо снизу на карниз запрыгнул, черт нерусский.

– Ну, и сразу пожалел, однако,– вставил Негатив.– Я выстрелить-то никак не могу – авария! Смотрю, а он присел, раскорячился, и щеки уже раздувает. Ну, думаю, щас как харкнет этой своей парашей кислотной – не видать нам с Кабаном дембеля! И кэ-эк зарулил ему в рыло с ноги!– тут Негатив, сверкнув глазами, нанес резкий удар ногой в морду воображаемого гекка. Нога стремительно вылетела вбок, ребро армейского шнурованного сапога жестким щелчком зафиксировалось на уровне его головы. Удар был поставлен хорошо, и за трудную судьбу попавшего под него гекка можно было уже не беспокоиться.– Аж пятку заломило! Чуть подметку казенную не оторвал об этого козла.

– Ага,– радостно подтвердил Кабан.– Сразу отрыв колес от грунта! Только лапы немытые сверкнули! Так приложил – будьте любезны! Смотрю – низко-низко так гекк пошел, понад самой землей. Я еще подумал: видать, к дождю... В общем, не подрассчитали мы, их там столько оказалось... И мой пулемет минуты через три склинил, ствол аж посинел, а кровищей этих уродов кислотных чуть ли не метровые ямы в земле проело. Дым – коромыслом. Вонища – покруче, чем ночью в казарме. А мы, как назло, оба без носовых платков! Но положили мы их из BFG и пулемета – море. А они смекнули, что к чему, и перекрыли катакомбы. Хорошо еще, что эти бараны все скопом ломанулись. Коридоры – узкие, а морды у них – широкие, и никак им толпой не пролезть – морды мешают. Похоже, они и сами друг друга там позатоптали будь здоров. Мы им подкинули гранатку – чисто для гуманитарной помощи, кучу развести. Так она сперва даже никак взорваться не могла: понабились, как шпроты в банку. Зато потом так жахнуло, что мы сами чуть не рехнулись. В этих катакомбах взрывной волной так по ушам бьет, что лучше и не пробовать. Ну, мы бегом к воде. Занырнули – а там вообще все аж бурлит от этих тварей, и сверху все прыгают и прыгают. Негатив-то плавать просто ненавидит, а там пришлось покуролесить по всем закоулкам.

– Правильно!– сказал Негатив.– «Ненавидит!» Я, между прочим, в водолазы не нанимался. И срок службы под водой мне отдельно не оплачивают. Нашли матроса!

– Хорошо, там коридоры очень узкие, только в колонну по одному пройти можно,– продолжал Кабан.– Так мы их из рэйлганов на раз убирали штук по семь. Но вообще только благодаря ловушкам и спаслись, у нас с собой пять штук было. Три они сдуру "разминировали", а дальше не полезли, пошли в обход. Кстати, вы эти кубики питательные из ловушек еще не пробовали, сэр?

– Нет, пока не доводилось. И как они? Неужто съедобные?

– Настоящая курятина! Чисто «Мохнатый чикен»!

– «Манхэттен чикен», командир,– поправил Пушистый.

– Да пошел ты!– отмахнулся Кабан.– Только в этот раз попробовать не удалось. Мы еще километров десять бежали, пока оторвались, да все на подъем, в горы. Только двое ухитрились как-то за нами пролезть, видимо, знали секретную дырку. Негатив как увидел, что их всего двое, на радостях сразу автомат бросил и одного тут же руками-ногами до смерти забил.

Негатив солидно кивнул. Все знали, что при каждом удобном случае он расправлялся с любой инопланетной живностью голыми руками и обутыми ногами. А поскольку был он лучшим рукопашником в полку, то монстрам можно было даже посочувствовать.

Солдаты такой подход очень уважали. Для этого дела они специально ловили монстров сетями, отбирали у них оружие и волокли в лагеря. Там для отловленных были оборудованы загоны, где их сперва немного морили голодом для повышения стройности и звероватости. Рядом находились специальные арены, на которых проходили бои. Дрались в основном либо на кулачках, либо на ножах. Зрелище было жестокое и кровавое, однако от желающих поучаствовать и посмотреть не было отбоя. Количество травм превышало все мыслимые пределы, но это никого не останавливало.

Особенно этим славился Армагон, где раньше бесцельно скакали огромные стада бесов-финдов да вольготно разгуливали шайки шамблеров. Однако после того как туда перевели Академию Team Fortress, поголовье монстров было практически сведено на нет. Сперва устраивали скачки и родео на финдах, но потом это быстро надоело и все переключились на бои. От гарнизонной скуки не осталось и следа. Забросив учебу, весь личный состав во главе с офицерами до обеда гонялся по степям, оврагам и подземельям за монстрами, а после обеда начиналось представление.

Проходило оно по единому утвержденному сценарию. Первым выходил на арену боец. Оголодавшего монстра шутливо подбадривали под хвост электрошоком. После такого разряда финд вылетал на арену как пушечное ядро, уже озверевшим до предела и даже слегка обезумевшим. Отчаянно визжа, длиннолапый бес пытался порвать, закогтить, забодать и искусать все на свете. Топоча копытами, зверь старался по-боксерски достать противника молниеносными длинными крюками слева и справа. Однако удавалось ему это крайне редко, квалификация и школа были явно не те. Чтобы сбить зверя с копыт, боец или проскальзывал под когтистые лапы поближе к рогам, или заходил сбоку. Могучими ударами в печень и в ухо монстра сшибали наземь, а потом на выбор публики либо сворачивали ему шею, либо ломали позвоночник. Расправлялись с ними только голыми руками.

С шамблерами было сложнее, здесь допускалось применение табельного диверсионного ножа. Необходимо было сразу поднырнуть монстру под лапы и проколоть орган, вырабатывающий электрические разряды. Если боец этого сделать не успевал, разряд поражал его самого и частенько попадал в сидящих на трибунах. Это называлось «поймать контакт». В этом случае зверя уже добивал кто-нибудь другой, а неумелого бойца и часть «поймавших контакт» зрителей с прибаутками волокли в санчасть. Оставшиеся наслаждались свежим запахом озона и финалом. Даже с проколотой железой завалить такую громадину было вовсе непросто. Требовалось примерно 10 точных ударов в нервные центры на всю длину клинка, прежде чем шамблер замертво валился наземь.

Как циркулярные пилы визжали финды, зверски ревели шамблеры, трещали ломаемые кости, орали на выдохе и резко хыкали наносящие чудовищные удары бойцы. Но ни тех, ни других было практически не слышно за диким ревом двух полков, азартно болевших за своих.

Работал тотализатор, велись съемки. В пределах Обитаемых Миров записи расходились по бешеным ценам. На Армагоне не было никаких «Обществ Защиты Монстров», и вскоре личный

U.S. MARINE CORPS 25-METER ZEROING PROCEDURES TARGET

FRONT SIGHT

THE LINE BETWEEN MAN AND MACHINE SHOULD NEVER HAVE BEEN ERASED.

состав начал с прискорбием замечать, что поголовье зверья стремительно сокращается. На все крики недовольных бойцы отвечали, что все равно убивают этих гадов при каждом удобном случае, а так каждый монстр может за себя постоять, как и подобает настоящему джигиту.

В конце концов, бои обрели такой размах и получили такую известность, что на Армагон прибыла инспекция из штаба дивизии и положила веселью конец. Кое-кого понизили в звании, а особо отличившихся отправили служить в экспедиционный корпус на Строггос, поближе к настоящим боевым действиям.

Однако остановить ребят было уже невозможно. И на Строггосе на бои с берсерками сбегался посмотреть весь гарнизон. Завалить бронированного монстра вручную было очень непросто, но отдельные мастера вроде Негатива и Гастелло расправлялись даже сразу с двумя.

Это Великое Шоу полностью заменяло солдатам и театр, и кино и все остальные развлечения. Ну, и войсковые медики без работы не сидели и квалификацию потерять не боялись.

– А второго я сам как свинью зарезал,– продолжал рассказывать Кабан.– Он прыгнул, я его за переднюю лапу мимо продернул и вдогонку сапогом по затылку добавил – на ход ноги. Гляжу – прилег мой пацан, заскучал. Я ему сразу ножа под ребро – р-раз!– сержант сделал резкий выпад вперед–вниз, показывая, как он обычно режет свиней и гекков.– Да неудачно второпях. У них ведь ребра как-то по-идиотски расположены. Пилой за кость зацепился, и никак не вытащить. Короче, пока возился, все лезвие растворилось без остатка в этой сволочи, только ручка осталась. Жалко ножичек. Я им столько перерезал...– Кабан мечтательно прищурился.– Надо было тоже кулачками, как учили, а не кривляться.

Негатив ухмыльнулся.

– Так что, какие там хвосты... Самим бы обрезание сделали, если бы поймали. Нас потом три дня в горах искали, так ловко мы из окружения прорвались.

– Так вы нам-то хоть что-нибудь оставили?!

– Только трупы!– расплылся в улыбке Кабан.– А теперь вот на переподготовку опять зачем-то пригнали... Ученого учить – только портить, сэр.

– Ты, Кабан, лучше бы рассказал, как вы связь в шлемах выключили, чтобы спать не мешала, а вас вертолет сутки на одном месте искал. А они знай в норе дрыхнут, как хорьки, из пушки не разбудить,– сказал Гоблин.– Воители...

– Ну, дело-то нужное!– заметил Лютый.– А ты что штурмовал, Мэдди?

– А все подряд, что попадалось. За последние три выхода ни одного человека не потеряли, так что вроде неплохо получается. Но в этот раз вообще атас был полный. Вышли на укрепрайон, все как положено: авиация – удар с воздуха, пехота – сымитировали атаку с фронта, а мы уже конкретно вдарили с фланга. Эти барбосы сразу смекнули, что им конец. Отбивались как черти, по всему периметру. Все ворота изнутри рельсами заварили, так что пришлось на одни сразу всю взрывчатку прилепить, иначе и не пролезть было. Отбежали вбок, подорвали – так шандарахнуло, что двух своих контузило. Да тут еще ишак какой-то на истребителе звуковой барьер прямо над нами перешел, так мы вообще чуть рассудком не тронулись.

Ворота внутрь влетели и задавили там сразу трех гладиаторов. Их в другую стену просто вбило, прямо как в мультике. Пыль столбом, крики! А четвертому гладиатору ворота, мимо пролетая, по харе зацепили. Он стоит, качается, разбитая харя – шире, чем у носорога задница, обгадил все вокруг себя как из пульверизатора. И икает. Ну, тут мы внутрь из трех BFG воротам вдогонку шарахнули для острастки – ну, и сразу, конечно, тишина! Даже икать перестали. Вломились в коридоры, рассыпались, и поперли по всему зданию. А Хоттабыч на дерьме поскользнулся, начал падать и за Додсона схватился. Ну, оба в дерьмо и упали.

А у этих паразитов теперь лазерные винтовки на вооружении, страшное дело! В глаз попадет – до пасхи не проморгаешься, будто гвоздем ткнули. Про «ионные потрошители» я вообще молчу, никакой бронежилет не помогает! А на этих гадах через одного энергетические щиты напылены, попробуй прошиби.

Зачистили мы здание, сунулись наружу, а там через мост – три сторожевых орудия, гранатометчицы эти стонущие, а у них ракеты с головками самонаведения, какие-то новые уроды летучие с бластерами – просто караул. Как начали они нас утюжить! Мы же здания всегда с боевыми псами берем, а в них ведь вообще практически попасть невозможно – мутанты, чай, телепаты. Так вот, ни один даже до моста не добежал. Всех положили, только шерсть клочьями летела. Грохот такой стоял, что я сутки потом ничего не слышал. Лежим, железный пол грызем, головы не поднять.

И пока мы лежали, вдруг сзади как понеслась стрельба! Ну, думаю, кранты нам всем, еще и с тыла обошли. А это пока Хоттабыч с Акулой Додсоном жарко спорили, на ком дерьма больше, монстры сзади просочились. Ну, за проявленную в арьергарде бдительность до сих пор оба на губе отдыхают. А у нас единственная дама на весь Корпус – Маргаритка, может, слышали?

Лютый отрицательно качнул головой.

– Так вот, она почти пятнадцать минут нас одна сзади прикрывала, вроде как ее даже к ордену Девятидюймового Железного Гвоздя за это представлять собрались. Да Гас еще отличился: никому головы не поднять, а он знай этих барбосов летучих из рэйлгана с оптическим строго в глаз бьет!

– А зачем в глаз? – недоуменно спросил Лютый.

– Чтобы шкурку не портить,– мрачно ответил стоявший рядом Гастелло.

– А шкурки-то зачем?

– Шкурками мы дембельские альбомы обтягиваем. Очень круто получается. Раньше из шамблеров очень даже неплохие получались, так уже перебили всех,– Гастелло неодобрительно посмотрел на Гоблина.– Из других взводов постоянно клянчат, потому что стрелять никто не умеет. Шкурка – дело тонкое... Это вам не из BFG шарашить...

– Ну, а мы тем временем из всего, что было, по тому берегу так лупили, что там вообще ничего живого не осталось, даже шерсти. Испарились все напрочь, даже скалы от BFG поплавились. Зато вода подогрелась. Всем взводом потом за шкурками ныряли – одно удовольствие,– закончил Мэдди.– Так что если бы не Гас – не видать нам шкурок. Хорошая это вещь – BFG, но у нас тоже один от перегрева отказал, так что народ уже отказывается их с собой брать. Нам на испытания дали фэлэнкс-пушки, так они понадежнее. Хотя заряд слабоват, никому не понравились.

– Гас, а что это ты постоянно жрешь, а? – спросил Лютый.

– Копченых рипerботов,– все так же мрачно ответил десантник, не переставая жевать.– Очень они калорийные. Если грамотно завалить и хорошо приготовить, конечно.

– И как на вкус?

– Чистая мастурба!– быстро вставил Кабан.

– Не мастурба, а бастурма, командир,– лениво поправил Пушистый.– Мастурба – это немного не то...

– Пушистый...– зловеще сказал Кабан.– Ты такой умный... Тебе череп не жмет?

– Э! Э! Вы мне эту пропаганду каннибализма прекращайте!– строго сказал Лютый.– Лучше бы шкурками угостили!

– Чужими – это, конечно, можно...– задумчиво сказал Гастелло.– Да вот только пока больше беспокоит судьба своей.

– Сэр, а вы про операцию ничего не слыхали? – спросил Тарзан.

– Про какую про такую про операцию? – мгновенно закосил под дурака инструктор.

– Да вот наши войсковые экстрасенсы поговаривают, что главные силы бандитски настроенных строггов засели под землей, на приличной глубине. И заворачивают они там какую-то новую поганку. Ходят слухи, что с целью проверки подземных бытовых условий монстров намечается операция, даже название есть – Ground Zero. Напрашивается вопрос: и кто же это туда к ним опять полезет? Сам собой приходит ответ: известно, кто!

– Так вот,– вставил Гастелло,– Когда у вас у всех там сухпай закончится и вы жрать запросите, фига я вам чего дам!

Blood vessels and wires should never have been crossed. Souls and circuitry, brain stems and processors.

– Гас, я не побледнел? Нет? – спросил Лютый.

– Нет... А что?

– Ну, значит, не испугался. Вот, так что как раз перед зтим делом и потренируемся!– подытожил Лютый.– Кстати, зкзамен у вас принимать, как обычно, буду я! Как ты говоришь, Кабанчик, кз-зк ПРИМУ!!!

И тут же рявкнул:

– Все меня помнят?!

Личный состав издал дружный стон, и лица солдат перекосило кривыми подобиями улыбок. Сидора Лютого и его "наводящие (на двойки) вопросы" знал весь корпус. И радости от такой перспективы никто не испытывал. Каждый из них скорее согласился бы с одним ножиком лезть в подземелья к монстрам, чем что–нибудь ему сдавать.

– Ты что, крюк им показываешь? – спросил Лютый Гоблина.– А вот сразу даю бесплатный совет. Когда стоишь вон там,– Лютый показал на приступочку, откуда только что прилетел Тарзан,– частенько бывает так, что туда же забирается заскучавший в обороне товарищ по команде и парой смачных дуплетов вышвыривает тебя из гнезда. Так вот, чтобы он зтого сделать не смог, сразу вцепись крюком в пол и жди, когда у него закончатся патроны. Как совет, камрад? Хорош?

– Да куда же ты от идиотов денешься, нигде от них спасу нет. Но попробовать можно.

– А грзпл джамп все видели? – спросил Лютый, принимая из рук Тарзана крюк.– Примерно вот так зто делается.

Лютый выстрелил лапой под потолок и, когда его протащило примерно половину пути, выключил крюк. В результате он красиво пролетел по параболе и, громко крякнув, приземлился на обе ноги в другом углу помещения, откуда сказал:

– Вот так вот. Это для того, чтобы до места крепления не долетать, обычно туда и стреляют. А вообще тренируйтесь вот так.

Снова щелкнул крюк, снова инструктора потащило вверх, снова он отключил снасть на середине пути. Однако на зтот раз он не приземлился, а мгновенно изменил прицел и снова выстрелил крюком. Опять пролетев половину пути, он снова повторил прием.

– Ужас, летящий на крыльях ночи,– откомментировал Гоблин.

Солдаты, глядя на зти беспорядочные метания, крутили головами как коты на теннисе. Пометавшись туда–сюда раз пятнадцать, Лютый приземлился и, слегка запыхавшись, сказал:

– Пока не научитесь так перехватываться раз по двадцать не касаясь пола, считайте, что крюком не владеете.

– Ловко!– цокнул языком Пушистый.

– Мастерство не пропьешь!– подмигнул Лютый.

Все снова расселись по ступенькам, и Гоблин продолжил:

– Одно из отличий CTF от обычного Deathmatch'а – наличие рун. Точнее, зто раньше они назывались рунами, в соответствии со средневековым (по нашим понятиям) окружением первого Quake. В Quake 2 они переименованы в теки (techs). Все вы знаете, как выглядит озверин. Так вот, теки сделаны на его основе. Все они разные, перепутать их невозможно. Вон один, в углу крутится,– и Гоблин показал в угол.

Все повернулись посмотреть. В углу, где секунду назад ничего не было, над полом медленно и беззвучно вращалось белесое разомкнутое кольцо со здоровенным костылем посередине.

– И что он делает? – спросил Пушистый.

– Конкретно зтот – усиливает поражающую мощность оружия ровно в два раза. Озверин такой, постоянно носимый. Называется Power Amplifier, или Усилитель. При себе по–прежнему можно иметь только одну руну... тьфу, тек. Зато теперь можно его сбросить командой "drop tech", что раньше было строго запрещено. Ну, обычная привязка:

bind <удобная клавиша> «drop tech»

Кстати, кавычки теперь ставить необязательно. Но с ними лучше видно при наборе строки. Так вот, выброшенный тек подобрать ты уже не сможешь, поскольку он тебе вроде как и не нужен. Только если кто–то другой подберет его и тоже сбросит, тогда сможешь взять. Или, если он телепортируется через минуту после того, как никто его не взял, тогда снова можешь подобрать. Но в реальных ситуациях такого не бывает. Подробнее об зтом чуть позже. Стало быть, всего их четыре штуки:

Power Amplifier
Disruptor Shield
Time Accelerator
Auto Doc

Вещи зто очень серьезные. Обладание ими дает резкий перекос баланса сил в сторону владельца. Если ваша команда ухитрится захапать их все – считайте, победа за вами.

– Это почему?

– Да потому. Сейчас пройдемся по всем по очереди и сразу все станет ясно.

Значит, так. Появляются они точно так же, как и люди – на риспаун спотах. Именно на них, только чуть в сторонке. То, что вы видели ее на базе – зто моя шутка, их там быть не может. А поэтому в начале игры надо срочно исследовать все окрестные споты и постараться захватить теки. Тут без знания уровня – никуда. Если же их не брать, то через минуту они исчезают и телепортируются на другой спот, назначаемый случайным образом. Это на тот случай, если тек вывалится из убитого и упадет в лаву или в какое–нибудь другое труднодоступное место.

Так, теперь давайте по порядку. Первым и важнейшим у нас идет Auto Doc. Как только его берешь, здоровье и броня начинают прибывать по 5 пунктов в секунду, а если что–нибудь одно – то по 10. Через десять секунд и того, и другого станет по 150. Имея автодок, не надо хапать адреналин, хзлсинки и шардзы, все поправится само. А вот если взять megahealth, то здоровье сразу подпрыгнет до 250 и само убывать не будет. При зтом можно подбирать стимпаки, добавляя еще.

– До сколька? – спросил Мздди.

– Да пес его знает. Я как–то пробовал до 500 – набралось. Но по ходу игры такого не бывает, так что зто не особо важно.

За броней надо внимательно следить, потому как автодок наращивает только ту броню, которую ты подобрал. Абсолютно любую. Даже если подобрать одну шардзину, и то быстро поимеем 150 пунктов зеленой. Но если ее сведут на нет, то и наращивать будет нечего. Надо бежать и искать броню, иначе ей не из чего расти. Некоторая проблема с красной: если ее потратят с обычных 200 ниже 150, то она только до 150 и восстановится.

– А пауэр армор как? Батарейки ему восстанавливает?

– Нет, поверок живет сам по себе и его надо постоянно кормить. Но уж если ты захватишь автодок, поверок, мегахзлс и красную броню – то убить тебя будет крайне сложно. Практически невозможно.

Но не зто главное в автодоке. А главное в нем то, о чем создатели симулятора, как обычно, похоже, не задумывались и не догадывались. Ну, вроде рокет джампа. Так вот, все вы знаете, что мегахзлс риспаунится через 20 секунд после того, как закончится его воздействие на подобравшего, то есть примерно через 120 секунд. Так?

– Так...– нестройно ответили бойцы.

– Я уже сказал, что надо сделать привязочку для сброса тека. И вот мы зацепили автодок, отожрались до 150/150. Бежим под лестницу, хватаем броню и мегахзлс. И сразу же сбрасываем тек ближайшему товарищу. Что характерно – 250 набранных пунктов здоровья у нас сами не убывают. Тем временем у нашего товарища за десять секунд набегает по 150 здоровья и брони, а еще через 10 секунд риспаунятся мегахзлс и броня, которые он немедленно подбирает, получает свои 250/150 и сбрасывает тек следующему. Таким образом, грамотная передача автодока зкономит массу времени и артефактов. Подобрал – не жлобься, делись с командой. Но вообще носитель должен стоять подальше от тех мест, где его могут убить и отобрать его драгоценность. Само собой, не затеваем весь зтот волейбол по ходу штурма.

И самое главное – ни в коем случае не выносить его за пределы базы! А если нахватил его по ходу атаки – бегом на базу и скинь защитникам. Врагу его нельзя отдавать ни в коем случае!

– И что, совсем с ним в атаку не ходить? – спросил Негатив.

– Да вообще–то все можно,– поморщился Гоблин.– Но лучше не нужно. А если уж собрались, то все идет по тому же сценарию: взаимообмен и всеобщая отожранность. Это сэкономит время и ресурсы. Тот, у кого автодок, в ходе штурма отвлекает на себя главные силы обороны, в то время как остальные стараются стащить флаг. При зтом он должен постоянно следить за здоровьем и броней, чтобы вовремя сбежать из–под огня. Иначе получится, что вы его сами им принесли.

Бывает неплохо передать автодок несущему флаг, зто резко повышает вероятность захвата. Сделать зто трудно, но при некотором навыке можно. Передачи теков друг другу должны быть четко отработаны, без зтого команда – не команда.

В общем, автодок – основа обороны. Имея его, не надо метаться по базе, по очереди поджидая появления брони и аптечек.

TARGET
U.S. MARINE CORPS 25-METER ZEROING PROCEDURES
FRONT SIGHT

И первое, чему надо научиться в обороне – это скоростная передача автодока.

– А если взять шардзину, отожраться до 150, потом-то старшую броню можно взять?

– Само собой. Значение для желтой сперва упадет до ста и затем нарастет до 150. Красная сразу даст больше, а если сумеешь взять ее второй раз, то дойдет до 200. Но восстанавливается любая только до 150. Еще вопросы? Пока что нет, продолжим.

За номером вторым у нас идет Power Amplifier, усилитель. Этот тек удваивает мощность любого оружия, что-то вроде переносного озверина постоянного действия.

Захватив его, сразу убирай гранатометы. Действуй с ним как с озверином, разрывными бей только издалека. Усилитель делает любое оружие смертельно опасным. Мой выбор – рэйлган издалека, двустволка и пулемет – в близких встречах. В паре с гранатометом – валит практически любого. Да еще и боеприпасы позволяет экономить, потому как требует в два раза меньше зарядов.

Где применяем? Тут сказать сложно, усилок хорош и в обороне, и в нападении.

В обороне неплохо дать снайперу, опытному в обращении с рэйлганом. 200 хитпойнтов с одного выстрела выдерживают немногие, а второго попадания не переживает практически никто. Только после каждого штурма меняем снайперскую позицию. Не менее хороши усиленные гранатометы.

С усилком отлично перекрывать узкие проходы, типа вот этой трубы,– Гоблин показал налево, где в нише выходила из пола горловина широкой трубы с лесенкой внутри.– Встаешь рядом и слушаешь. Как только внизу кто-то вынырнул, сразу начинай закидывать туда гранаты. Результат превосходит самые радужные надежды.

При штурме с усилком на борту хорошо взламывать оборону. Ворвавшись первым, перво- наперво отстреливаем защитников с теками, ликвидируя стратегическое превосходство и отвлекая огонь на себя.

– А что, со стороны как-то видно что у тебя руна есть? – поинтересовался Пушистый.

– Не руна, а тек, Пушистый. В основном их слышно. Каждый тек сопровождает свою деятельность специфическим, присущим только ему звуком. Автодок тренькает когда восстанавливает броню и здоровье, щит тоже тренькает когда по хозяину попадают, ускоритель и усилитель рычат при стрельбе. Вот на слух и стреляем.

Короче, в атаке с усилком действуем так же, как с озверином. Стреляем из RL или пулемета и стараемся завалить как можно больше народу. За флагом лезть не надо, им занимаются сотоварищи по штурму.

Если база большая, типа этой, возможен вариант: берем рэйлган и входим на базу в арьергарде атакующей группы. Вот из-за их широких спин, не привлекая к себе особого внимания, и ведем отстрел. Требует очень хорошей меткости, но при этом и результат дает отличный.

Конечно, можно и усилок передать несущему флаг по дороге домой. Это сильно облегчит его прорыв. Главное – не забыть переключиться с разрывных на что попроще, иначе не добежишь.

Инструктор бросил взгляд на часы и продолжал:

– Теперь про Time Accelerator. Как и положено ускорителю, удваивает темп стрельбы, перезарядки и замены всех типов оружия. Только гипербластер не удваивает скорострельность, а выстреливает по два заряда за выстрел, при этом расходуя в два раза больше боеприпасов.

Рэйлган начинает стрелять со скоростью шотгана, превращаясь в особо смертоносный инструмент. Эффективность его как снайперского оружия достигает невиданных высот. Привыкнув к новой скорости перезарядки, снайпер начинает творить чудеса.

RL и GL с ускорителем бьют чуть ли не очередями. С их помощью можно вести как грамотный заградительный, так и отсекающий огонь.

Главный недостаток ускорителя – бешеный расход боеприпасов. Пулемет сжирает все патроны чуть ли не за пять секунд, так что не надо увлекаться, иначе все без толку растранжиришь во мгновенье ока. И про гипербластер помните, у него тоже двойной расход.

Ну, и самое главное – двустволка. В плотных контактах личных встреч метет фраги железной метлой. Вещь! Только со своими надо быть повнимательнее, иначе всю броню с парней спустишь в три секунды.

Ускоритель хорош и в атаке, и в обороне. В атаке сценарий тот же, что и с усилком: человек с ускорителем врывается первым, отвлекает на себя внимание обороны и старается набить как можно больше фрагов. Первоочередное внимание – счастливым обладателям теков. Остальная группа концентрируется на захвате и оттаскивании флага. Либо снова в арьергарде снайпером. Также можно передать его несущему при отходе. Что там у нас еще осталось?

– Disruptor Shield, сэр,– напомнил бдительный Пушистый.

– Ага, щит. Он у нас делит причиняемый ущерб напополам. Сильно напоминает неотключающийся поверок с питанием из розетки.

Щит и поверок – атомная комбинация. Поясняю на примере. Допустим, Пушистый, тебе в лоб...

– Да я сам кому угодно закатаю!!!– злобно огрызнулся боец.

– А, ну ладно. Допустим, Пушистый, ты из рэйлгана закатал в лоб Кабану...

У Кабана брови полезли на лоб, а Пушистый радостно ощерился, соскочил со ступеньки, отбежал и оттуда начал бодро подмигивать сержанту.

– ...а у Кабана – Disruptor Shield и поверок. Щит отсосет 50 процентов вреда, поверок – еще 66 от оставшегося. Итого: 83 процента возьмут на себя щиты, а 17 пойдет на броню и здоровье. Не кисло?

– Да уж...– сказал Кабан.– Но Пушистому это не поможет.

– Однако несмотря на такую крутизну, убить владельца все же можно, надо только как следует постараться. А поэтому зорко следим за броней, здоровьем и батарейками.

Что касается обороны и нападения, то здесь действуем по обстановке. Если слабовата оборона, то оставляем щит на базе. Если постоянно валят в атаке, то берем щит на штурм. Короче, все зависит от ситуации и расположения сил в своей и вражеской команде.

В защите владельцу щита рекомендуется стоять на одном месте. Вообще места дислокации надо менять постоянно, но и в стоянии на одном месте тоже есть смысл. Врывающийся на базу противник будет стараться в первую очередь вынести этого «тупого ламера», тратя на него боеприпасы и отвлекаясь от захвата. Это позволит остальным толково перебить атакующих с минимальными потерями, а щит никак не позволит так просто забить своего хозяина. Только за здоровьем и броней следи.

При штурме – все то же самое, владелец щита врывается первым, отвлекая огонь на себя. При отходе настоятельно рекомендуется скинуть его несущему, ему он нужнее.

Гоблин хлопнул себя по ляжке.

– Вот, про теки все. Вопросы есть? Пушистый, ты как?

– Нормально. Как насчет конкретного элайзса для снайпера?

– Есть такое дело:

alias +aim "fov 30; sensitivity 3"

alias – aim "fov 90;+attack;wait;wait;wait;wait;wait; wait; wait;wait;wait; – attack; sensitivity 10"

alias snipermode1 "bind <удобная клавиша> +aim; echo sniper mode on; bind f snipermode2"

alias snipermode2 "bind <удобная клавиша> +attack; echo sniper mode off; bind f snipermode1; bind mouse2 use grapple"

bind f "snipermode1"

Примерно вот так. Пользуйся, Пушистый. Мочи козлов.

– А боты под CTF есть?

– Есть, конечно. Не успели вы еще всех сожрать. Есть Eraser, есть CRBot. Ни тот, ни другой умищем и качеством не поражают, но тренироваться с ними вполне можно. Лезьте на www.planetquake.com или www.captured.com, там этого добра валом, тащите и забавляйтесь. Но лучше занимайтесь кланами, это полезнее. Кстати, Негатив, ты в каком клане состоишь?

– Hell Fighters. А что?

– Да так, просто интересно.

Blood vessels and wires should never have been crossed. Souls and circuitry, brain stems and processors.

– А вы тоже член клана, сэр? – встрял Пушистый.

– Нет,– сурово ответил Гоблин.– Я не член клана. Я его мозг! Бойцы захихикали.

– А усилитель, значит, в два раза мощность увеличивает? – поинтересовался Тарзан.

– Ровно.

– А с озверином? – встрял Пушистый.

– Считать умеешь? Или ты малограмотный? Умножаем два на четыре, получаем обычно восемь. При таком раскладе даже бластер бьет как BFG. Ну, а рэйлган – 800 пунктов здоровья с одного выстрела. Сила! Врагам – могила.

– Сэр, а что с другими артефактами? – задал очередной вопрос Пушистый.

– Ничего. Живы-здоровы.

– Что, все?

– Все, Пушистый, не переживай. Правда, кое-где неуязвимость из Capture the Flag выкинули на фиг. И правильно сделали. Остальные: озверин, броня, шардзы, адреналин, power shield и прочие – все на месте. Не забывайте, что все предметы можно скидывать. Поэтому, если подобрали чего-нибудь полезное второй раз – немедленно сбросьте товарищам. Что ты хотел спросить, сержант?

– И сколько уровней нам предоставят порезвиться? – спросил Кабан.

– Фабричного изготовления всего пять:

q2ctf1 – McKinley Revival
q2ctf2 – Stronghold Opposition
q2ctf3 – The Smelter
q2ctf4 – Outlands
q2ctf5 – Capture Showdown

Уровни очень даже грамотные, сказывается длительный опыт изготовления. То, где мы сейчас сидим, называется McKinley Revival и является ни чем иным, как римэйком уровня из CTF для Q1.

– А кто делал? – спросил Пушистый.

Кабан дал ему подзатыльник.

– Хороший вопрос... А тебя кто делал, Пушистый? Жаль, не я. А не то ты бы еще смешнее был. Наверно, строгги делали,– задумчиво сказал инструктор.– У них тут у самих какие-то тренировки проходили. Видишь, все стены в следах от пуль? Дрались без дураков. Ребята они серьезные, сами знаете. Кстати, что касательно Ground Zero. Вы не идиотничайте, а тренируйтесь. Ваши трупы никому не нужны, так что не надо создавать лишние заботы похоронной команде. А вот хороший монстр – мертвый монстр. Тяжело? А никто и не обещал, что будет легко. Давайте, поехали дальше.

Перед началом боя делим команду на две части: нападение и защита. Одни сторожат свой флаг, вторые бегут отбирать чужой. Я сразу предупреждаю – это командная игра. Стадо самонадеянных баранов, бегающих каждый сам по себе, против организованного подразделения никаких шансов не имеет. Мероприятие называется Capture the Flag, счет здесь командный и определяется количеством захватов флага. Поэтому можно одному перестрелять всю вражескую команду 15 раз подряд, но если твои дружки-балбесы при этом ни разу не захватят чужой флаг, а противник утащит твой хотя бы разок – вы проиграли.

Разберем позиции коротенько, Боевой Устав я пересказывать не собираюсь.

Изначально команда делится надвое: нападение и защита. Одни бегут на штурм, другие стерегут свой флаг.

Обороне – самое пристальное внимание. Назначаем туда самых отпетых кемперов. Людей расставляем следующим образом: возле самого флага, по периметру и у входов. Часть находится на полу, часть на верхних площадках. После каждой атаки желательно слегка положение менять.

Возле флага стоят стерегущие, никого к нему не подпускающие и убивающие дорвавшихся.

Возле входов – охрана периметра, не пропускающая никого в двери. Стоят они на полу и на верхнем уровне, над самим проходом можно висеть на крюке. Это позволит хотя бы разок дать по затылку.

Заодно на козырном месте сажаем снайпера с рэйлганом. К примеру, на q2ctf2 для него оборудовано специальное гнездо. Неплохо придать снайперу напарничка, потому как пока он целится, его необходимо прикрывать, сам он почти ничего не видит. Самому снайперу рекомендую иметь при себе тек, про это уже говорил.

Стража перекрестков – стоят на подходе, встречают и конвоируют флаг, предупреждают об атаке и валят убегающих.

Бродяги – болтаются в окрестностях базы как коты помойные, собирают все, что можно, и волокут на базу защитникам. Особое внимание – текам, их надо изымать немедленно и раздавать своим на базе.

Стража артефактов – пасет озверин, броню, megahealth и BFG. При этом не надо все сразу хватать как акула тупая, подожди, когда ребята из другой команды подтянуться. А там уже – по обстановке.

При достаточном количестве народа можно даже в темном уголке коридора одного просто так подвесить, чтобы не стрелял, а просто подсматривал, чем там занят враг на подходах.

Стоящие на отбое атак ни в коем случае не должны увлекаться преследованием отступившего врага. Даже если стащили флаг, все равно сразу всем базу оставлять нельзя.

Особое внимание – связи. Атакующий враг, атакующий с артефактами, выход навстречу своему несущему, расширение обороны, отход – поле действия широчайшее. Так вот, когда все это отлажено...

Гоблин задумался и замолчал.

– В общем, оборона должна действовать как четко отлаженный механизм, как...– Гоблин опять задумался.– Как мясорубка, вот. Заходит мясо – выходит фарш.

Пушистый хихикнул. Кабан выписал ему второй подзатыльник. Инструктор продолжал:

– В атаке расписать роли проблематично. Но идут туда только самые ловкие в обращении с оружием и крюком, мастера deathmatch'a.

Каждая база имеет минимум два входа. Уровни, само собой, надо знать от и до. В большую дырку лезут все придурки (а таких большинство), там же строится основная масса защитников и туда смотрит снайпер. Вход через нее ведет к самому большому расходу боеприпасов и брони.

Через другие проходы лезть дольше, но там народу на отбое стоит меньше. И вылезаешь ты уже внутри базы, поближе к флагу.

Озверин в атаке дает мощный перевес. Возле него постоянно должен кемперить кто-нибудь свой, своевременно сообщая о появлении.

Так что атаку необходимо проводить скоординированно, одновременно по всем направлениям, вступая в бой с ходу с фронта, фланга и тыла. Заострю внимание: для того, чтобы захватить флаг, вовсе не надо убивать всех защитников. Надо просто схватить флаг и убежать.

Захватив флаг, отходить надо тактически грамотно, используя складки местности и особенности конструкции уровней. Наиболее выдающиеся несущие абсолютно непредсказуемы, и именно поэтому у них такие высокие результаты. Постоянно озираясь, как бы кто не отнял.

Сразу после изъятия флага с вражеской базы остальные нападающие приступают к конвоированию своего несущего, потому как вражеская команда подорвется за ним практически в полном составе. И если его не прикрывать, то он и за двери выбежать не успеет. Не забывайте про связь, оповещайте базу, они помогут на подходе.

Расписывать стратегии нападения сложно. Общий план таков: прибежали, схватили флаг, убежали к себе на базу.

Солдаты засмеялись.

– Собственно, и все. Ничего хитрого: пришел, увидел, отобрал. **Вообще же всем советую раздобыть пару номеров «Навигатора» за этот год (второй и пятый) и почитать, либо лезть прямо на quake.spb.ru.** Так, вопросы?

– Сэр, а как начисляют очки? – важно поинтересовался Пушистый.

– Элементарно.

Просто убил супостата – 1 фраг.

Убил его на своей базе возле флага – 2 фрага.

Убил возле своего несущего – 2 фрага.

Убил чужого несущего со своим флагом – 3 фрага.

Набежал на выбитый из него флаг и вернул его на свою базу – 1 фраг.

Если в это время твой несущий стоял с чужим флагом на месте своего– еще 1 фраг.

Твой несущий донес флаг до своего – 10 фрагов.

Осуществил захват ты сам – 15 фрагов.

Гоблин посмотрел на часы и продолжал:

– Теперь что касательно связи. Для связи внутри команды делаем стандартную привязку:

bind <удобная клавиша> «messagemode2»

Давим на нее и печатаем воззвание. Однако лучше иметь ряд готовых заготовок, как то:

bind < удобная клавиша > «say_team Incoming Quad!!!»

bind < удобная клавиша > «say_team Incoming enemy!»

Когда нажмешь, то на зкране появится любая заранее набранная надпись, например:

(Пушистый): Base secure!

То, что Пушистый стоит в скобках, указывает на то, что он свой. Человек из вражеской команды будет обозначен по-другому, например, >Козлик<. В соответствии со своей ролью делайте такие привязки, потому как печатать по ходу битвы будет некогда.

Команда разработчиков симулятора основательно поработала, и добавила такую важнейшую вещь. Теперь одним нажатием клавиши можно сообщить всей команде о том, где ты находишься, с каким оружием, теком, сколько у тебя брони и здоровья и кто из тебя в данный момент кишки выпускает.

– Это как зто? – недоверчиво поинтересовался Тарзан.

– Просто. Делаешь привязку:

bind <удобная клавиша> «I'm Offense at %l, with %h, %a, %t, using %w, and looking at %n»

Что при нажатии выдаст всем следующее:

«I'm Offense at Red Adrenaline, with 80 health, 140 units of body armor, the Autodoc, using Railgun and looking at no one».

«Я в нападении возле адреналина на базе Красных, с 80 здоровья, 140 брони, автодоком, с рэйлганом и никто меня не видит».

Поясню:

%L – location. Укажет возле чего ты находишься и какого оно цвета.

%H – health. Сколько у тебя здоровья.

%A – armor. Сколько брони.

%T – tech. Какой у тебя тек.

%W – weapon. С каким ты оружием.

%N – name of player. Имена игроков, на которых ты смотришь.

Информации сразу передается масса, надо только уметь грамотно ей воспользоваться. Необязательно привязывать сразу все проценты, иначе народ просто прекратить читать, потому как времени для зтого нет. И уж если привязал много, то не колошмать по кнопке как заяц по барабану. Никто читать зтот бред не будет. Сообщение должно быть кратким и емким. Например: «База захвачена. Флаг утащен. Сам я подох.»

Все посмотрели на Пушистого и заржали.

– Но лучше всего эти проценты помогают в том случае, когда флаг захвачен, но без подмоги его не вынести. Этот способ поможет вызвать конвой и разыскать тебя побыстрее. Да, эта штука не отличает воду от лавы, для нее зто одно и то же. Но если в лаву упадешь, все равно оттуда долгой переписки не устроишь.

И уж конечно не забываем про старые верные прыжки, стрельбу из бластера в интересном направлении и waves'ы. Запрыгал сосед – задумайся, про что это он прыгает? Как правило, неспроста. Возможно, неграмотный. Все понимает, а сказать не может. Но вообще на зто смотреть некогда.

– А как входим в симулятор? – спросил Кабан.

– Да как обычно. Сперва появится меню, дающее возможность выбора команды:

Join the Red Team

Join the Blue Team

Перемещаемся по нему при помощи скобок, как по инвентарю. Желательно присоединяться к той команде, где народу поменьше. Команды – «красная» и «синяя», зто, надеюсь, понятно. Кроме того, можно воспользоваться другим режимом:

Go into Chase Camera Mode

В нем тебя подвесит за каким-нибудь игроком в режиме наблюдателя. Между игроками можно переключаться скобочками] и [.Таким образом возможно жульничество, то есть подсказки своим при подсматривании за чужими. Поймаю – накажу, сразу предупреждаю. Если нажать на Escape, то перейдешь в режим наблюдателя, сможешь без вреда для здоровья поглазеть за игрой, летая туда-сюда. Хочешь назад – жми на Tab и сразу вернешься в меню.

А если установки сервера позволяют, то игрок может стать администратором. Администратор набирает в консоли «admin» и получает доступ к меню. Из зтого меню он может устанавливать режим match:

Switch to match mode – включение режима «матч».

Force start mode – принудительное начало собственно матча.

Cancel match – отмена матча.

Кроме того, админ может установить продолжительность матча (по умолчанию – 20 минут), время подготовки к матчу, мгновенное или принудительное включение озверина, выпадение не закончившего действие озверина из тушки поверженного бойца, постоянно остающееся оружие и не позволять кому бы то ни было входить в уже идущий матч. Кстати, про зто постоянно висящее оружие... Категорически не рекомендую так делать. Толковый боец тут же встанет на RL и примется его сбрасывать. В три секунды вся база будет забросана гранатометами. Ну, игра после зтого – сами понимаете...

Режим «матч», как можно догадаться, предназначен для проведения серьезных соревнований. Как только мы его активируем, начнется процесс из трех стадий.

Вступительная. Здесь делимся на команды, обсуждаем стратегию и готовимся. Когда все готовы, каждый должен ввести через консоль ready. После этого начинается вторая стадия.

Длится примерно 20 секунд, любой может отменить ее командой notready.

А здесь уже начинается матч. Всеобщий риспаун на базах с небольшими интервалами (чтобы друг друга не порвать).

При зтом каждому присваивается ghost code. Предназначен он для того, чтобы в случае разрыва связи сервер тебя опознал и снова впустил на матч. Коннектишься, вводишь через консоль код и продолжаешь бой.

– А результаты как узнать?

– Элементарно. Кроме того, что постоянно перед носом, можно через консоль ввести команду stats, которая выдаст следующий расклад.

Score – общее количество твоих очков. Kills – количество заваленных тобой противников. Death (Deaths) – сколько раз завернул ласты сам.

BasDf (Base Defenses) – сколько бонусов отхватил за оборону базы.

CarDf (Carrier Defense) – то же, но за охрану несущего флаг.

Effcy (Efficiency) – эффективность, рассчитывается по формуле (kills * 100) / (kills + deaths).

– А как насчет команду поменять?

– Да тоже несложно. Набивай в консоли: team { red или blue }. Жми Enter и продолжай. Если совсем надоело, вводи observer и переходи в режим наблюдателя. Правда, все очки при зтом потеряешь...

– А мапу? – спросил Негатив.

– Какую такую мапу?!

– Ну, карту!

– А-а... Набираешь warp <название карты>. После зтого начинается голосование, все печатают в консоли yes или no. Повезет – сыграешь на той, которая тебе нравится.

– А вот если я убил противника, упершего наш флаг, то что произойдет? – допытывался любознательный Пушистый.

– Ты, Пушистый, всех убивай, и без флагов тоже. Но если убил с флагом, то покойный летит в одну сторону, флаг – в другую, а тек – если он у него был, конечно,– в третью.

– И что дальше?

– Собирай все. Набеги на флаг – и он сразу вернется на свою базу.

– А если он в лаву улетел?

– Обязательно нырни за ним, Пушистый. Если сдохнешь там до того как успеешь его найти, то через 30 секунд он вернется на базу сам.

Гоблин снова посмотрел на часы и спросил:

Blood vessels and wires should never have been crossed. Souls and circuitry, brain stems and processors.

– Камрад, не пора еще?

Лютый тоже глянул на часы и кивнул.

– Ну что, теперь можно и поразмяться,– сказал Гоблин.– Да, чуть не забыл. Когда набегаем навстречу товарищу по команде, дружно делаем шаг вправо, обходим друг друга и бежим дальше. А вот если навстречу попадается товарищ с вражеским флагом, бегущий в очередную атаку, всеми силами стараемся его не пропустить. Не смейтесь, еще не такого насмотритесь.

Закончив, он достал из нагрудного кармана коробочку рации, нажал на тангенту и спросил:

– Колючий, ты там как?

Рация щелкнула, хрюкнула, пискнула и голосом Колючего ответила:

– Кверху каком. Что, уже пора?

– Ага, по нулям стартуем. Начинайте уже петь псалмы. Как понял?

– Вешайся, Кабан,– прорычал в ответ Колючий.– Остальные пусть подмываются. Мы уже идем.

Кабана аж перекосило. Гоблин спрятал рацию.

– Кабан, начали. Время пошло.

Лицо сержанта стало злым, голос резким:

– Сэр, а кто у Колючего?

– «Оборотни».

– Ну, сейчас мы их «синюю» команду в голубую–то обернем. А, Негатив?

– Без базаров,– серьезно ответил Негатив и, элегантно оттопырив пальцы, не глядя передернул затвор.

– Пушистый – у флага. Тарзан – наверх. Мэдди – наружу, Гастелло – у выхода. Всех впускать, живыми никого не выпускать. Негатив, пошли.

И они оба побежали к канализационной трубе. Не добегая, бойцы отстали друг от друга и по очереди прыгнули вниз. В трубе заплюхало и в помещении стало тихо.

– Пойдем, камрад, присядем,– сказал Лютый.– В ногах правды нет.

– Ага,– согласился Гоблин.– Она где–то между.

Оба неторопливо направились к ящикам.

В течение двадцати минут оба инструктора сидели на ящике и беззаботно болтали ногами. Мимо них время от времени проносились бегом и на крючной тяге бойцы обеих команд, жутко ругаясь и отчаянно паля друг по другу изо всех видов оружия. Флаги непрерывно переходили из рук в руки, и счет держался примерно одинаковым.

Бой закончился с небольшим перевесом «красных». Разгромленные «синие» вяло огрызаясь побрели на свою базу, провожаемые шутками относительно цвета команды. Солдаты собрались возле инструкторов.

– Ну, и как? – с интересом спросил Гоблин.

– Не кисло,– сказал утирая пот Кабан.– Негатив опять всех обскакал.

– Кто этих ламеров в войска набирал – вообще непонятно,– сказал Негатив. После чего обратился к Лютому:

– Сэр, а вы с Армагона прибыли?

– Да. А что?

– Говорят, там дембель видели...

Бойцы захихикали.

– Это такой круглый, зеленый? На трех лапах?– серьезно уточнил Лютый.

– Ага!

– Видели. Совершенно точно. Причем несколько раз. Однако поймать не смогли. Класс, понимаешь, не тот. Сбежал он от них. Это потому, что бойцы были все вроде вас,– саркастически сказал Лютый.– А поэтому служить еще вам всем, Негатив, как медным чайникам до ржавчины! Когда уже мы за них плотно возьмемся, камрад?

– А завтра, прямо с утреца. И по полной. Кто не спрятался – я не виноват. Курс на две недели, а потом – экзамен. Экзаменатор уже прибыл,– Гоблин хлопнул Лютого по плечу.

Лютый хохотнул:

– Готовьте свои... эти... ну, вы меня поняли! Принимать буду от души! Кое–кому разорву до бровей!

И оба инструктора жизнерадостно заржали. Солдатам такие шутки не нравились и смеяться они не стали.

– Камрад, а про наших пленных так ничего и не слышно?

– Как не слышно?!– недоуменно спросил инструктор.– Да вы что, серьезно ничего не знаете?!

Лютый просто опешил.

– Да откуда? – спросил Гоблин.– Пока до конца здесь все не зачистим, смотреть и слушать некогда. Ты же сам слышал, опять войсковая операция готовится. Все уже замечают, что эта сволочь все больше и больше наглеет, а главное – кто–то ими снова руководит. Так что у нас весь день – тренировка, а вечером – на погрузке–разгрузке боеприпасов пашем как галерники. Идет такой грузопоток, что на три войны хватит. Ночью звезд на небе не видно, столько транспортников на орбите висит. И главное – командование молчит. Что–то там совсем нехорошее, похоже, заваривается... Так что там и про кого слышно?

– Ну, вы даете!!! Погрузка, разгрузка... Да их же обоих нашли: и Демона, и Угрюмого!

– Живыми? – быстро спросил Гоблин.

– Где? – одновременно спросил Кабан.

– А то! Эту парочку ломом не убьешь! Угрюмого вынули из Улья зергов на спутнике Строггоса, они его с E1M8 прямо туда телепортировали. Да это же прямо над вами, неужели не слышали?!

Солдаты молча смотрели на инструктора. И было в их глазах что–то такое, от чего Лютый начал быстро рассказывать дальше.

– С ним они поступили как обычно: напустили в тело червей и овладели организмом. Однако сейчас с этим уже научились бороться. Конечно, пока поймали и угомонили – намучались. Бегал от людей как сайгак и дрался как черт, ну да не он первый такой. Кости срастутся, зубы новые вставят. Пока его в специальной вошебойке в орбитальном госпитале каким–то дихлофосом поливают и в хлорке вымачивают. Это пару недель обычно занимает, иногда немного дольше. Так что скоро ваш Угрюмый прибежит веселее веселого! Только нафталином пованивать будет.

– А Демон? – хрипло спросил Тарзан.

– Демон – это вообще отдельная история! Его не нашли, он сам отыскался. Зерги его трогать не стали. Как только просканировали мозг, видимо, сразу решили такой ценный экземпляр продать или поменять. Там есть некоторая неясность, но они его на что–то выменяли работорговцам. Похоже, на какое–то оружие. Но работорговцев этих давно уже разрабатывали и пасли.

И вот когда их транспортники после обмена отстыковались и разошлись, поджидавшая в тенечке опергруппа зерговый звездолет тут же вместе со всем их добром к едрене фене аннигилировала, а работорговцев повязала. Пока туда–сюда, из камер никого не выпускали. Разобрались с хозяевами, упаковали всех в холодные, и дали команду «рэксам» из киберохраны перегнать «товар» на сторожевик. Там всех до прибытия на базу, так и не опросив, опять разогнали по камерам и тронулись.

Но только корабль начал выходить в разгонную зону для подпространственного прыжка, как попали они в какую–то хитрую гравитационную флуктуацию и грохнулись на поверхность одной интересной планетешки. Не они первые, кстати. Там, как потом выяснилось, целое кладбище упаденных кораблей. Ну вот и их «столыпин» туда же навернулся.

Погибли практически все. Кто выжил и вылез первым, тех местные монстры сразу снаружи порешили. Ну, а Демон – он на то и Демон! Обшарил всю эту богадельню, оружия нигде не нашел – тюрьма как–никак. Вылез наружу – подобрал с трупа пистолет. И побрел куда глаза глядели... Ну, ты знаешь, куда они у него обычно глядят – кому бы в бубен настучать или башку открутить.

Я когда репортажи про это дело услышал, то сразу заподозрил – это точно кто–то наш! А в ящике заливаются: «Неизвестный заключенный!»... Я–то сразу смекнул, что к чему! Все эти «урки в космосе» – бред сивой кобылы.

Хотя сколько–то этих уродов там спаслось и сбежало. Засели в какой–то деревушке, вооружились. Туда потом каких–то салабонов бросили, так они всех их и порешили.

– Эзков? – поинтересовался Кабан.

– Сейчас, эзков – усмехнувшись кивнул Лютый.– Салабонов! Как есть всех до одного. Нашли кого бросать... Только наш человек мог без жратвы и оружия пройти тысячу верст, перебить толпы монстров подручными средствами и пролезть на вражеский звездолет! А уж какой он им там на борту раскрой черепов устроил – пускай сам рассказывает когда приедет. «Приговоренный к смерти спасает человечество!» Да как только Демон вылез из камеры, приговоренными оказались все они! Им еще повезло, кстати, что он был один и трезвый.

Рассказывал мне, что там и как. Все плевался, какое фуфлыжное у этих, как их там... А, скаарджей! Да, у этих самых ска-

арджей оружие. Полный отстой! Одно какое-то хвалил, стреляет чугуном толченым. Да ножичком все хвастал, снял с руки у какого-то преждевременно усопшего. Вот это, доложу я тебе, вещь! Никогда я такой стали не видел. Но наши диверсанты и голыми нигде не пропадут! И каждый, на чью планету против своей воли или по собственному желанию попадет наш человек, очень скоро об этом пожалеет! В общем, вышел он на их корабль-матку...

– Как это он ухитрился? – наклонив голову с недоверием спросил Гоблин.

– Да там же еще какие-то местные папуасы водятся, пришлыми недобитые. Четверорукие, все в татуировках, что твои рецидивисты. Демон говорит, такое чувство, что у каждого засижено лет по двадцать – все синие!

– Мда? Четверорукие, говоришь? А у тамошних теток как -тоже всего по четыре? – с неподдельным интересом осведомился Гоблин.

– У теток? – озадаченно переспросил Лютый.– Нет, про теток он вообще ничего не говорил... Камрад, там у всех мужиков по четыре руки – на фига им эти тетки?!

И под дружный хохот продолжил:

– Ну, Демон сперва пристрелил пяток этих папуасов на всякий пожарный, а потом просек, что они там вроде опущенных. Зашуганные на нет. Приняли его за божество и все ему показывали, помогали, пожрать подтаскивали и даже пиво приносили. Неплохое, кстати, хвалил. Они же и на корабль-матку навели его, вот. Как это он сказал – «корабль-свиноматку», уж больно здоровенная оказалось.

Забрался он внутрь, вышел на их реактор, от которого запитана система жизнеобеспечения, и, как учили, все стержни из него повыдергал. В общем, подорвал он их «свиноматку» и сдернул оттуда на челноке. Вывел его на орбиту – и керосин закончился. Однако и часа не прошло, как его подобрал напарник работорговца. Хитрый оказался, гнида, за местной луной притаился и ждал. Ну, на этом его хитрая карьера закончилась и началсся пожизненный срок на усиленном режиме, потому как Демон половину команды порешил, половину покалечил. Говорит, пива на борту не оказалось, а этого он не терпит. И привел корабль к четвертой Эпсилона Тукана, Матроска называется. Ну, ты же знаешь, там лагеря с самым суровым режимом.

– Вот это да-а-а...– протянул Гоблин.– Ну... Нечего сказать. Вот это новость так новость! Где же он есть-то, Демон?!

Но не успел Лютый раскрыть рот и ответить, как помещение взорвал рев сирены и громовой крик системы оповещения:

– БОЕВАЯ ТРЕВОГА!!! БОЕВАЯ ТРЕВОГА!!!– надрываясь, орали громкоговорители.

Гоблин выматерился, плюнул на пол и рванул с места так, что остальные не могли догнать его аж до самого посадочного ангара. Сирена выла не умолкая, железный пол гудел под стремительно бегущими ногами.

Через пять минут весь взвод Кабана уже стоял в полной выкладке перед открывающейся рампой десантного бота и ждал команды на посадку. За широкой спиной сержанта щелкали предохранители, лязгали затворы, досылались патроны. Справа и слева в уже открытые чрева ботов бежали солдаты, машины одна за другой отрывались от земли и, поднимая столбами пыль, уходили в сторону видневшегося на горизонте перевала.

Одной рукой Кабан застегивал ремень боевого шлема, второй поправлял левую камеру установленного на нем прицела. В наушниках монотонно звучал голос Гоблина:

– ...Повторяю: операция Ground Zero. Четыре рейдера Корпуса с личным составом на борту и весь транспорт взяты на орбите в гравитационные захваты. С интервалом в пять минут уже раздавлены десять грузовиков. В скальных полостях на глубине около трех километров резонансное сканирование обнаружило наглухо экранированные неизвестные механизмы. Судя по отсутствию подводки питания и гравитационным искажениям, именно они удерживают корабли. Данные получены со спутников час назад, через семь минут после передачи все наблюдательные спутники были раздавлены. Наши генераторы подобного типа тратят на перезарядку примерно 180 часов. Исходя из этого, в запасе мы имеем ровно неделю. Задача: добраться до механизмов и уничтожить их. Повзводно выдвигаемся в квадраты 02/08, 19/61 и 33/713. На месте разделиться на пятерки и входить в подземелья через разные входы. Устройства для ликвидации находятся на борту каждого бота. Дальнейшие действия по плану «HeadHunters». Идете без связи и поддержки. Повторяю всему личному составу: операция Ground Zero.

Гоблин замолчал, а потом добавил:

– Достаньте этих мразей, пацаны...

– Командир, куда?!– щурясь от летящего в лицо песка прокричал подбежавший последним Пушистый.

– Да какая тебе разница?!– весело оскалился Кабан.

Опускаемый трап коснулся земли и пилот подал команду:

– Начать посадку!

Сержант развернулся лицом к строю и заорал:

– Слева по одному! БЕГОМ МАРШ!!!

Внутри бота все быстро рассаживались по местам, устанавливали оружие в металлические держатели и пристегивались. Как только пристегнулся забежавший последним Пушистый, сидевший у окна в кабину сержант показал ему кулак и ударил по большой зеленой кнопке на стене. Над рампой вспыхнул красный фонарь, и люк начал со скрежетом закрываться. Одновременно включились маршевые двигатели и всех затрясло от крупной вибрации корпуса. Под оглушительный рев раздираемого турбинами воздуха машина оторвалась от грунта и зависла в пяти метрах над землей. Вздымая тучи пыли и песка, бот клюнул носом, задрал корму и, стремительно набирая скорость, понесся прочь от базы, нагоняя стартовавших ранее.

Еще через пять минут на базе установилась тишина. Никто никуда уже не бежал. Гоблин один стоял на стартовой площадке и смотрел вслед ушедшему полку. Когда боты стало невозможно различить, инструктор развернулся и пошел в здание.

Там он не торопясь подошел к маленькой дверце в стене коридора, открыл ее и начал спускаться вниз по крутой металлической лестнице. Далеко внизу, на нижней площадке, виднелась еще одна дверь. Спустившись, Гоблин вынул из кобуры автоматический пистолет, бесшумно подошел к ней, и осторожно заглянул через щель внутрь.

Посередине комнаты спиной к двери на табуретке сидел Лютый. Гоблин сунул пистолет в кобуру и вошел.

– Ушли? – не оборачиваясь спросил Лютый.

– Ага,– ответил Гоблин, хлопнув ладонью по пластине идентификатора на стене.– Понеслись как коты угорелые.

Тонко взвыли сервомоторчики, и в стене открылась ниша. В нише лежало столько оружия, что им можно было запросто укомплектовать целое отделение.

– Что берем, камрад?

– Только самое необходимое: зубную щетку, револьвер и презерватив.

И оба диверсанта начали молча снаряжаться. Боезапас – в рюкзак десантника, рожки и гранаты для подствольников – в «лифчик», гранаты ручные – на тактический ремень, один нож – на грудь ручкой вниз, второй – на бедро ручкой вверх, третий – в ножны за шиворот, рэйлганы – в руки.

Затянув все пряжки, шнурки и ремни, они тяжело попрыгали на месте, проверяя, не брякает ли что-нибудь. Потом одновременно присели на табуретки. Помолчали.

– Ну, поползли,– сказал Гоблин.

Лютый кивнул, они поднялись и подошли к нише. Гоблин вынул нож и осторожно вставил его в щель в стене. Затем несильно нажал и толкнул вперед. Змеей зашипел сжатый воздух, и задняя стенка ниши мягко скользнула вверх, открыв темный проход. Из темноты жарко пахнуло горячим лавовым смрадом.

Диверсанты переглянулись, ехидно подмигнули друг другу и вместе шагнули через порог в душную темноту.

* * *

В ходе написания рассказа личный состав, техника и монстры не пострадали. Любое сходство персонажей с реально существующими лицами является умышленным и злонамеренным.

За оказанную помощь при подготовке материала благодарю отличный Санкт-Петербургский клуб «Бункер».

Роман Кочнев
член Московского союза дизайнеров
r_kochnev@hotmail.com

Футуродизайн,
или как придумать звездолет

"Будущее нельзя предвидеть, зато его можно изобрести"
Денис Габор

В восьмом номере «Навигатора» я увидел письмо, а точнее даже «крик души» одного из читателей, Алексея Арцера, с детства увлеченного военной техникой, научной фантастикой и рисованием. Так как «диагноз своей болезни» он смог установить, прочитав в журнале «Техника Молодежи» мою статью о футуродизайне, то я считаю, что несу некоторую ответственность за это и хотел бы помочь Алексею (уверен, не только ему), рассказав об этом направлении чуть больше. Сам я занимаюсь проектированием футуристических объектов более десяти лет и надеюсь, смогу поделиться некоторыми мыслями об этой интересной области.

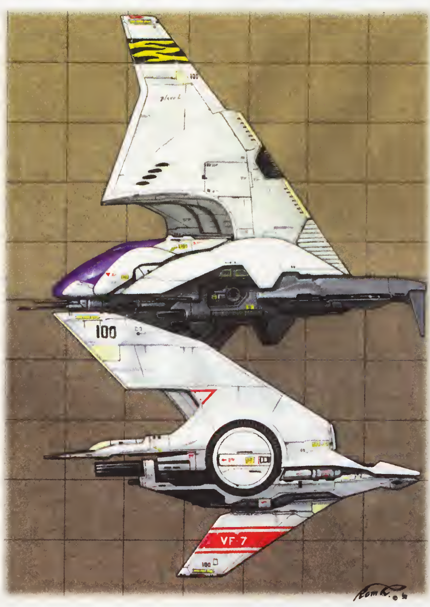
Так что же это такое – футуродизайн?

Футуродизайн как таковой подразумевает прогнозирование возможных направлений развития предметной среды человека в будущем, то есть, всего того, что нас окружает в повседневной (и не очень) жизни. Это прогнозирование строится на основе реальных достижений научно-технического прогресса, социально-политического устройства, экологии и т.д. Беря за основу предполагаемое развитие этих направлений, можно аргументированно выстроить на их основе конкретный предметный мир, который будет окружать человека.

Разумеется, знания одних исходных данных недостаточно, они дают лишь своеобразный «скелет». Для прогнозирования правдоподобной общей картины и, тем более, конкретных объектов необходимо мысленно «перенестись» в другое время, в иную среду. Представить себя на месте человека того времени, начать лепить и расцвечивать на уже возведенном каркасе, придавая более явственные и ощутимые формы самой жизни неизвестной еще эпохи. Попытаться понять желания и потребности человека, увидеть окружающую его среду, ощутить ее воздействие и учесть многие другие факторы, чтобы наиболее точно спроектировать некую систему объектов, гармонично вписывающихся в увиденный мир и адекватно ему отвечающих.

Конечно же, мысль дизайнера вряд ли можно сравнить с «машиной времени», ведь число всевозможных новых моментов, постоянно входящих в нашу жизнь, настолько велико, что даже такой совершенный «компьютер», как мозг человека, неспособен их все учесть. Футуродизайн, прогностика не предсказывают будущее, они лишь указывают направление развития и некоторые возможные варианты. Эту область можно сравнить с глубокой разведкой, с передовым отрядом научно-технического прогресса. (Что греха таить: именно научно-технический прогресс во многом определяет нашу жизнь сегодня).

Да простит меня читатель за эту «наукоподобную» лекцию, но и дизайн в области научной фантастики, который нам более интересен, во многом базируется на тех принципах, о которых я рассказал. Только здесь главным базисом является ЛЕГЕНДА. Взять за основу предполагаемое развитие нашей жизни в будущем, или придумать собственную вселенную со своими особенностями – все это зависит именно от этого, от легенды, от сценарного замысла. Во многом, мир, придумываемый дизайнером, не является самоцелью, а служит лишь ярким фоном для действия, задуманного сценаристом или режиссером.



Базируясь на ЛЕГЕНДЕ, мы сможем спроектировать ВСЕЛЕННУЮ, включающую в себя такие моменты, как уровень развития техники и технологии, развитие и состояние экосистем, политические и социальные условия. Разумеется, в любой подобной вселенной существует своя интрига, свои герои и конфликты. И это тоже оказывает свое влияние на проектирование конкретного мира, вселенной. Очень часто, особенно в научно-фантастическом кинематографе, важно показать «свою» и «чужую» стороны, для того, что бы сформировать у игрока или зрителя нужное сценаристу впечатление. Вспомним классический пример – знаменитые «Звездные Войны», безликих и роботоподобных имперских штурмовиков, всем своим видом демонстрирующих неумолимую и жестокую власть империи. А имперский линкор-разрушитель? Ведь это же «Тирпиц»! Столь же грозный и устрашающий в своей скрытой мощи и размерах. Все это работает на основной сюжет, выполняя огромную роль в показе разворачивающихся событий. И, когда дизайнер приступает к созданию конкретных объектов, он обязательно должен учитывать и подобные требования сюжета.

Когда все вышесказанные аспекты определены, мы можем приступить к проектированию конкретных объектов, будь то звездолет или интерьер какой-нибудь базы. Сразу надо сказать, что, несмотря на, казалось бы «абсолютную» свободу творчества, здесь есть свои каноны, которые вряд ли стоит нарушать. Любопытно, что проектируемый объект из будущего, с одной стороны, должен быть новым, непохожим на уже существующие, и подчиняться своим, специфическим нормам формообразования. С другой же, зрителю или игроку надо опознать его, догадаться о назначении и размерах, поверить в его реальность. Вот мы и видим космические корабли, спроектированные по модульному принципу, т.е. разделенные на двигательные и жилые отсеки с хорошо видимыми стыками листов обшивки, технической маркировкой и другими элементами. Желательно, конечно, чтобы спроектированный звездолет не вызывал презрительной усмешки у конструктора аэрокосмической техники и дизайнера. И здесь уже от мастерства и профессионализма дизайнера зависит совмещение всех этих задач и непосредственно фантазии и творчества, с полным перечнем совершенно неожиданных решений.

Кстати, прототипом «Тысячелетнего Сокола», знаменитого корабля из «Звездных Войн», был... гамбургер, который ел Джордж Лукас во время обеденного перерыва.

Я лишь набросал общими мазками те задачи, которые стоят перед футуродизайнером в проектировании футуристического мира и объектов. В области научно-фантастического дизайна существует еще целый набор своих канонов, нюансов во многом определяющих результат. Разумеется, никто не отвергает своего рода «наития», ведь речь все же идет о творчестве, а не о решении математической задачи. Но, в большинстве своем, это «наитие» базируется на опыте проектирования подобных систем и объектов, когда ты «забираешься» в их самую суть, когда начинаешь понимать устройство и обоснованность тех или иных инженерных решений, начинаешь чувствовать форму, весь объект в своей взаимосвязи и, уже на основе всего этого фантазировать и творить. В научно-фантастическом дизайне далеко не всегда правилен принцип: «Чем причудливее – тем фантастичнее». Чаще всего это говорит о дилетантстве.

Но, тем не менее, это все же творчество, и оно не отвергает дерзаний в этой области, области научно-фантастического дизайна любого, кто, не смотря на наше трудное время, не разучился думать о будущем. А говоря проще – мечтать.

Авторские права на представленные примеры принадлежат Роману Кочневу.

Спасибо всем!

Я думаю, я не первый кто обращается к вам с подобным вопросом. Приношу свои извинения по этому поводу. Но все же, вот что меня интересует. Вы, наверно, слышали про кризис в нашей великой стране, там упал рубль, доллар подскочил и все такое. И вот, в связи с этим, меня волнует один единственный вопросик: “Увижу ли я когда-нибудь свой любимый журнал на прилавках снова?!!!” Или все, НИМ перестал существовать, и вся редакция разбежалась кто куда. Неужели так?! Если да, то это очень прискорбно. Вот и все, жду с нетерпение добрых вестей. Заранее Вам благодарен, уважаемые навигаторовцы. С огромным уважением и благодарностью,

Ветров Стас

Уважаемый Стас, ответ на свой вопрос вы держите в руках. Пользуясь случаем редакция говорит “Огромное спасибо” всем, кто поддержал “Навигатор” в трудную минуту нашего бытия. Очень жаль, мы не сможем назвать их всех - из имен друзей можно было бы составить отдельный выпуск журнала. Вот те, кто прислал “обеспокоенные” письма в последнюю неделю перед сдачей номера в печать:

Степан <:)@mtu-net.ru>, Павел Булава (Киев),
Дмитрий Мурашев (Ухта), Splin <:)@wz.ml.org>,
Summer <:)@info.ssu.samara.ru>,
Александр Вихляев <:)@mtu-net.ru>,
Crazy Sid aka Dmitriy Itsko, Dmitry Terekhin aka Geledin,
Kravchuk <:)@windoms.sitek.net>, Dima <:)@kappa.ro>,
Виталий <:)@relcom.ru>, 666 <:) @windoms.sitek.net>,
Kirba <:)@hempseed.com>,
Колбасин Андрей <:)@don.sitek.net>,
Andrey Prokhorov <:)@hotmail.com>,
Homer Simpsoid <:)@yahoo.com>, HardFraG <:)@jeo.ru>,
Igor <:)@infopro.spb.su>, Alex V. Malakhov <:)@chat.ru>,
Алексей Ефремов <:)@ilm.net>,
Юрий Шевченко <:)@space.ru>.

Особый привет А.Прохорову (который прислал огромное письмо с массой полезных советов и рисунков для оформления нашего сайта), Тимофею Герасимову (за очень теплое и доброе письмо) и Виталию Fanat (за то, что он Фанат).

Бить или не бить?

Пришло некоторое количество откликов на письмена Александра Топорова (“Навигатор” №7/15). Суть их сводилась к следующему: “избить всех в Вологде” или “избить всех в **IRQ**”, в связи с чем - просьба: разборки проводить не на страницах “Навигатора”, а на Quake-серверах и в соответствующих чатах.

Точка зрения

Решил написать письмо, давно думал, только вот, что писать? Мол, прочитал два-три номера, значит пиши, критикуй и ругай. Но уже после десятого не могу – надо написать и все тут.

Во-первых, я отношусь к таким людям, в которых Геймер “жил, жив и будет жить”. Во-вторых, сделайте раздел Forgotten Ware больше, долго объяснять почему (ценю ваше время). Ну и третье, где подписи к скринам (да, да, те самые юморные и смешные)? А то не поймешь, что, где, когда. В общем, верните (как и Геймера). Ну, я все сказал это лично моя точка зрения... Да, и чуть не забыл (может эта фраза избитая, но все равно скажу). Так держать, “Навигатор Игрового Мира”!

Михаил Заикин aka Fizik

Во-первых, Геймер “жил, жив и будет жить” в каждом из нас, возможно, даже немножко в себе самом.

Во-вторых, ну хотя бы намекните, почему Forgotten Ware нужно увеличить, мы потерпим. А если серьезно, то раздел обязательно увеличится, как только снова “потолстеем”. Ну и третье, перелистни страниц на 20-30 назад - увидишь. А в целом, спасибо, мы с пути не собьемся, мы же из “Навигатора”, однако :).

Разделы всякие нужны, разделы всякие важны

Где железный раздел? Мы же не инженеры IBM или Intel...

Быков Павел

Железный раздел обязательно должен появиться в ближайших номерах журнала – это железно :).

Кина!

Здравствуйте, господа, создающие этот великолепный журнал.

Верните нам раздел о “компьютерном” кино, то есть о фильмах, а также послужившей основой последних... Ну пожалуйста!

Мыслинский Сергей, г. Шуя Ивановской области

Нельзя не отреагировать на просьбу читателя. Тем более, когда она совпадает с нашими намерениями. В конце концов, при объеме журнала в сто шестьдесят полос можно выделить одну для обзора кино, к тому же на соответствующую тематику. Глядишь - у киношных журналов аудиторию отобьем. Со следующего номера раздел посвященный играм-фильмам и фильмам-играм появится снова. Называться он будет Filmzzz (название пока не утвержденное Главным, но мы его уговорим), и вести его будет ваш покорный слуга (только представьте, что будет, когда выйдет Tomb Raider The Movie), также возможно выставление рейтинга фильмам и прочая “навигаторская” атрибутика.

Тема для дискуссии или punk not dead

Пишу вам впервые, но можете назвать это письмо хвалебным. Ругать Вас можно только за комикс. Но эту тему закрыли два номера назад. Кстати, читая почту в том номере, я наткнулся на “замечательное письмо”, кричащее восклицательными знаками, как рекламное объявление. Aka Punk видно не знал, чего бы такого написать, чтобы все видели как он расстроен, поэтому слова “г...о” и “бяка”. Не знаю, получил ли он немного эстетического удовольствия от прочтения своего письма в журнале, но доволен он остался точно. Я не призываю вас “давать жизнь” только хвалебным письмам, тем более, что их видишь в почте не так часто, но, прочитав такое письмо в своем любимом журнале, чувствуешь себя не в своей тарелке.

Что касается дизайна журнала, то я им очень доволен. Подбор материала к играм просто замечателен, разделение по жанрам все ставит на свои места. “Z-Zone” – тоже ничего, но “Gamer`s Zone” звучало лучше. Я всегда читал, что это не зона Геймера, а зона для геймеров, ну да ладно. Понятно, что шансов на публикацию письма мало, но то, что Вы его прочтете само по себе приятно. По непонятным мне причинам журнал в Самаре появляется с опозданием в месяц, то есть в августе я купил его за июль. Это значит, что мое письмо будет “ни к селу ни к городу”. Есть предложение чаще открывать темы для дискуссии, приятно читать и участвовать.

Удачи!

Никита Шатамаев, г Самара

*Удачи и тебе, Никита, письма никогда не приходятся “ни к селу ни к городу”, поскольку всегда интересно узнать, что о тебе думают читатели. Вам нужна тема для дискуссии? Пожалуйста: нужны ли в журнале рубрика Filmzzz, Hardware и Multimedia. Если **нет**, то почему? Если **да**, то в каком объеме? Сколько процентов от общей “толщины”? Вот только зоны для геймеров не надо – быстро представляю себе: несколько компов обтянутых колючей проволокой с прикованными к мониторам Алриком, Завхозом, Куки и пр., пусть уж лучше остается “Z-Zone”.*

Навигатор нужно знать в лицо?

Фотография редактора – хорошо. Может стоит повесить фотографии остальных, полюбуемся...

Алексей Гряцких

Хотелось бы побольше узнать о людях, которые для нас все это пишут...

Павел Кудрик

Господа! Страна желает знать своих кумиров. Предлагаю в каждой статье печатать фото ее автора, а в конце номера групповое (или нет) фото всех, кто над ним работал (не надо стесняться :)).

Борисов Михаил, г. Москва

Вот вам и еще одна тема для дискуссии: как воспримут читатели появление фотографий авторов статей рядом

с этими самыми статьями? Нужны ли фотографии всех авторов, или только редакторов, или только самого главного редактора, а может и ее не нужно? Ну его... Очень интересно было бы узнать ваше мнение по этому поводу.

У опера с Литейного порядок с подготовкой...

Огромное спасибо Гоблину. А ну встать, салаги, когда произносят зто, святое для каждого воина имя! Простите не удержался, но зто я не вам. Все его статьи мы знаем, как "Отче наш", причем в оригинале на quake.spb.ru...

Павел Быков aka pa SHOK и Василий Костенко aka Vas GUN

Спасибо всенародно любимому старщему оперу Гоблину за великолепный цикл статей о Quake... спасибо всем, всем, всем.

DOCTOR I.D. в миру Докучаев Илья

Очень понравились бессмертные творения Гоблина, просто потрясно...

Степан Кожевников

Обращение к классике - одна из постоянных забот редакции о дорогих читателях. Да не затупится перо старшего опера Гоблина, который и впредь не против рассказывать со страниц нашего журнала ну просто удивительные и чрезвычайно поучительные истории. Кстати, вот вам еще одна тема для обсуждения - о чем вам хотелось бы услышать из уст самого Гоблина в ближайших номерах?

Читатель - читателю

Бурный отклик вызвало открытие рубрики "Читатель - читателю", и из зкспериментальной она становится постоянной. Повторная просьба: пишите на конвертах "рубрика Читатель – читателю" – зто очень облегчает разбор почты. Кстати, было бы не плохо, чтобы вы присылали вместе с письмами свои фотографии.

Спишемся!

Привет всем любителям компьютерных игр! Меня зовут Ирина, мне 17 лет. Очень люблю 3D Action и стратегии. Мечтаю переписываться с такими же игроками, уверена будет о чем поговорить. Помимо игр я увлекаюсь боевой фантастикой и приключениями. Жду писем,

117342, г. Москва, И. Алхимовой до востребования, Иришка

Люди! Все кто интересуется и занимается: компьютерами, иностранными языками и магией, кому есть что сказать/предложить, кому надо чего спросить – пишите мне. Кстати, поясню ситуацию насчет магии, она не компьютерно-игровая. Если знаете человека по имени Дональд Майкл Крзг – шлите свои впечатления, обменяемся информацией.

650001 г. Кемерово, ул. Аллейная, 2-100, Степан Кожевников

Я хотел бы с кем-нибудь переписываться, лучше, если со стратегом!

117571, г. Москва, пр-т. Вернадского, д. 119, 163, Михаил Реутов

Недавно поставил себе модем и сгораю от нетерпения с кем-нибудь поиграть. Мне очень нравятся игры: KKNDII, Quake II, Diablo, Dungeon Keeper и т.д. Ну в общем, свяжитесь, а там договоримся.

109507, г Москва Ферганский проезд, д. 12, кв. 170, Сергею, (14 лет), т. 376-90-87

Поможите!

ПОМОЖИТЕ КТО МОЖЕТ!!! У меня возникла проблема с игрой ACE VENTURA. Я третий месяц пытаюсь сложить тотем, но у меня ничего не выходит. Напишите, как его сложить.

350057, г. Краснодар, пос. Пашковский, ул. Украинская, 62. Волкову Антону

Могли бы Вы мне подсказать, как решить головоломку в игре Эйс Вентура, где, выполняя свое второе задание на севере, Эйс должен собрать статую из разных фигур (зто ему было поручено сделать вождем племени, в которое он пришел греться у костра).

350002, г. Краснодар-2, ул. Садовая, дом 17, кв. 120, Александр Молочников

Все кто может, помогите! Любыми материалами по PC, кодами и т.д. и т.п.

193231, Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д. 3/2, кв. 169, Федор Вячеславу aka Sub-Zero

Нужна медсестра. Срочно!

Q-клан IRQ не прочь получить в свои ряды толкового медика для TF.

Scda@yahoo.com Cybrid [IRQ].

Оле... оле, оле оле! Россия вперед!

Кто фанат Спартака приходите на спартаковский чат по адресу: http://www.aha.ru/~triw/. Приходите, поболтаем, моя кличка chip.

Дибров. М.И. vkigordi@cityline.ru

Открытое письмо Президенту MICROSOFT Corporation Вильяму Генри Гейтсу III

Уважаемый господин Гейтс!

Пишет вам студент-программист из России. С момента перехода на платформу PC я использую в своей работе и для проведения досуга ПО вашей корпорации. По возможности я стараюсь, чтобы используемое мной ПО было лицензионным, но с серьезным ухудшением финансового положения у нас в стране зто становится практически невозможным. Сейчас группа знтузиастов-единомышленников, в которую я вхожу, работает над осуществлением нашего первого коммерческого проекта. Для работы нам необходим Visual Studio Enterprise Edition v.5.0, так как он наиболее отвечает нашим требованиям, но средств на его покупку у нас нет. Конечно мы живем в стране, где процветает рынок пиратского ПО, но его покупка, во-первых, претит нашим убеждениям, а, во-вторых, имеет и другие более реальные негативные последствия.

Но из любой ситуации есть выход, и у меня появилась идея о взаимовыгодной операции. Возможно, она вызовет у вас интерес. Суть в том, что мы могли бы обменяться принадлежащими нам ценностями. С вашей стороны зто будет Visual Studio Enterprise Edition v.5.0, а с моей - некоторый сувенир (описание прилагается). Обмен будет взаимовыгодным: для вас зто будет великолепная рекламная акция, не имеющая аналогов во всей истории рекламного бизнеса. Очень надеюсь на ваш положительный ответ.

Описание объекта обмена: *ручной работы деревянная модель часовни Умиления богородицы в деревне Корба (Россия, республика Карелия).*

Фрагмент художественного описания:

"...клеть с главкой на коньке, приземистый четверик, восьмерик с знергичным повалом и узкий, стройный шатер с чешуйчатой главкой и высоким крестом. Сильно выступающие бревна рубленного "в обло" восьмерика придают объему особого рода пластическую выразительность. В миниатюрных масштабах, но тем не менее отчетливо слышатся в ней возвышенные, героические ноты, определявшие образное звучание монументальных шатровых храмов..." (Ополовников А. В. "Русский Север", М., Стройиздат, 1977 г.).

P.S. По техническим причинам я, пока, не имею возможности выслать фотографию модели вместе с письмом, поэтому, если вас заинтересовало данное предложение, то запрос на фотографию можно отправить по приведенному ниже адресу E-MAIL.

С уважением, Умнов Павел
E-mail: upw@onego.ru

С почтой разбирался Константин Подстрешный, в чем ему помогал Игорь Бойко

Навигатор Игрового Мира

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Редколлегия
Дмитрий Герцев aka Spellbound
Дмитрий Ароненко aka Alrick[ASP]
Mad! Divoff
Леонтий Тютелев
Владимир Рыжков
Олег Полянский aka Doctor
Константин Подстрешный

Дизайн, верстка и цветоделение
Александр Метельков aka ASSA

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Учредитель ООО "Библион"

Почтовый адрес: 123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768, Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com
Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером.
Антивирусное обеспечение — АО "ДиалогНаука", программа Dr.Web.
Чтение нечитабельной E-mail — АО "Агама", программа Mail Reader.
Доступ в Интернет — компании Zenon N.S.P. (www.aha.ru) и Internet Service Provider ILM (www.ilm.net).

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.
Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Тираж 30 000 экз. 3.4625
Цена договорная.

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва
- Фирма "Логос-М" т. 974-2131 www.logos-m.ru
- Фирма "Ода" 974-2132, www.oda.ru
- Фирма "Глобус" т. 240-7405
- Фирма "Возрождение" т. 915-5764
- Фирма "Метропресс" т. 270-0703
- Фирма "Метрополитеновец" т. 277-8352
- ООО "Артис", т.158-9754
- Киоски фирмы "Центр-Пресса"
- Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
- Магазин "Электротех-мультимедиа" ул. Маросейка д.6/8
- Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6, www.biblio-globus.ru, www.book-mekka.ru
- Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т. д.40
- Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", ВВЦ, павильон "Вычислительная техника"
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", отдел программного обеспечения, ул. Новый Арбат, д.8 "Московский Дом книги", 2 этаж
- Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
- Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе, д. 43 (м. "Петровско-Разумовская")
- Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т, д. 33А (м. "Динамо")
- Магазин "СОЮЗ" пр-т. Вернадского, д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")
- Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр-т д.44А (м. "Проспект Вернадского")

Санкт-Петербург
- Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849
- Отдел продаж ПО Санкт-Петербургского Дома Книги Невский пр-т д.28 т. 219-4923

Алма-Ата
- т. (3272) 41-0331

Владивосток
- Фирма "V&V", Ул. Суханова 3, каб 8 т./ф. (4232) 26-7992

Екатеринбург
- ТОО "Агенство Комсомольская правда - Газеты в розницу" т. 55-13-95

Ижевск
- Ольга Ключинских т. (3412) 30-6174

Иркутск
- ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской революции д.11Б т. (3952) 28-1952

Кемерово
- ТОО "Надежда" т. (3842) 51-3711
- ООО "Орт-Трейд", ул. Мичурина 43, оф.38, т. (3842) 213411, 213256
- ЗАО "Орион-Т" т. 21-3629

Краснодар
- ООО "СОФТ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т. /факс (8612) 31-7147

Красноярск
- ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324

Мурманск
- ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 47-3998

Нижний Тагил
- Компьютерный салон т. (3435) 22-0260

Новосибирск
- Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193

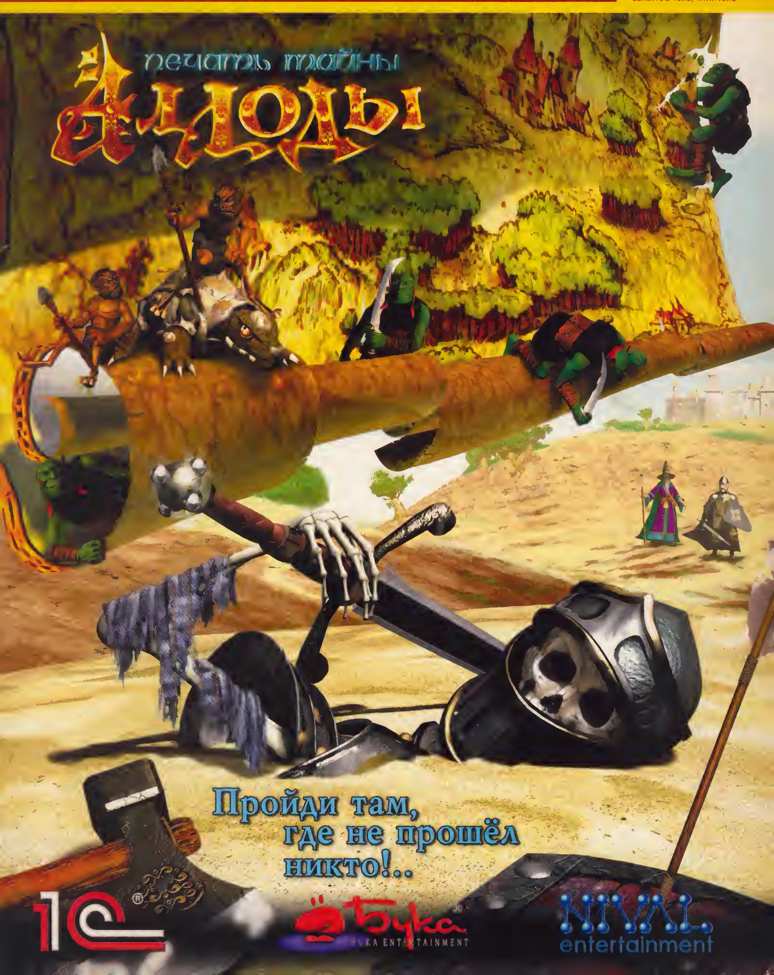
Ростов-на-Дону
- ЗАО Книготорговая фирма "Рис-Р" т. 28-09-85

Ставрополь
- АОЗТ "Вимком-Юг" т. 77-9685

Хабаровск
- ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555

Челябинск
- ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64 т. (3512) 65-2029
- ООО "Азбука", пр-т Ленина, д.45 (3512) 66-6221

Белоруссия, Минск
- ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, д.5 ком. 408 т. (0172) 36-3305


печать тайны
Аллоды
Пройди там,
где не прошёл
никто!..
1С®
Бука®
БУКА ENTERTAINMENT
NIVAL
entertainment